昭和62年7月10日発行(毎月1回10日発行)第1巻第4号(通巻4号)　MSXマークはアスキーの商標です。
ENTERTAINMENT FOR USERS
エムエスエックス・ファン
月刊
MSX・FAN
7
1987
JULY
360yen
LIST
ファンダム
ゲームプログラム
11本!
COLLECTION
マップで攻略
ダンジョンマスター
ハイドライドII
NEW
新作研究
ずっこけやじきた
隠密道中
ボルフェスと5人の悪魔
レプリカート/ドレイナー
美少女写真館
スペシャル!
ダブルビジョン
超新作情報
COMING SOON
ドラゴンスレイヤーIV
カリオストロの城
メタルギア
聖飢魔IIスペシャル
信長の野望〜全国版〜
スーパーレイドック etc.
ATTACK
ゲーム完全攻略
大戦略
アスラの血流
未来/ディーヴァ
ザナドゥ

SONY
まだ誰も知らない
「300面」に、
敵・サランドラが
ひそんでいる。
Replicart
6月21日発売
西暦208X年、我々の地球はこれまでにない危機に直面していた。宇宙からの異生物"サランドラ"が地底内部に巨大な迷宮を建設し、侵攻を重ねていた。すでに地上の大半もサランドラの手中に……。そこで、人類は最後の期待を託して迷宮内進行用のメカニックドラゴン型スーツ"レプリカート"の製作を急いだ。このレプリカートを操縦する青年の名はディック。彼はサランドラ地下迷宮へと向かう。途中にあるパワーアップパックを装着して行けば、必ずサランドラを倒せるだろう。
これがこのゲームのストーリー。つぎに、レプリカートがどんなに面白いのかを紹介しよう。ごく簡単にいうと、このゲーム、"操縦"は簡単だけど"操作"がとても難しい、つまり左右のキー操作だけで操縦しなければならないのだ。さらに、迷宮は全部で300面もある。画面に散在するバイトスライムを収納するたびにレプリカートはどんどん長くなり、当然、高度なテクニックが必要になってくる。ただし、パワーアップパックを手に入れると、ボディが短くなったり、武器をもつこともできるのだ。最終面目には、あのサランドラが待っているぞ。さあ、最初にサランドラを倒すのは誰だ!
レプリカート
HBS-G062C ¥5,800
©KLON Sony Corporation
(64K以上、V-RAM128K)
MSX2
マジックプレートをあけると出現するパワーアップパック
B バリアパック 60秒間、敵や壁に接触しても死なずにいれる。
S スピードダウンパック レプリカートの進行スピードが1段階ダウンする。
F ファイアパック 火炎放射装備で連射可能。最後まで装備できる。
T タイムストップパック 60秒間タイムカウントを停止させることができる。
O オールクラッシュパック 画面上の敵を一瞬のうちに倒すことができる。
これが、敵のキャラクター
ZAKO
ZAKO
ZAKO BOSS
MARU BOSS
TAKO BOSS

今月の、スリ

MSX2
XANADU
これは、あのロングセラーソフトのMSX2版。
このゲームの最終目的は、闇の世界を支配する赤いドラゴンを倒すことにある。その手がかりはただひとつ。勇敢な冒険者たちよ、いますぐに旅立とう。
ザナドゥ
HBJ-G056D…………¥7,800
©FALCOM 開発元：日本ファルコム(株)
0425-27-6501(64K以上、V-RAM128K)
RELICS™
レリクスのミステリーワールドへ、ようこそ。
ここは、謎に包まれた不気味で恐ろしいレリクスワールド。一歩足を踏み入れたが最後、真の目的を見つけるまで君は二度とその世界から帰れないのだ。
レリクス
HBJ-G058C…………¥7,200
©BOTHTEC 開発元：ボーステック(株)
03-407-4191(64K以上、V-RAM128K)
Märchen Veil I
美しいビジュアルとサウンドが君の心を奪う。
絵本のような美しいビジュアルに現れる王子、それが君である。愛と勇気をもって立ちあがれ。君と愛を誓い合った姫の待つフェリクスへ戻るのだ。
メルヘンヴェールI
HBJ-G057D…………¥7,900
©SYSTEM SACOM 開発元：システムサコム
03-635-5145(64K以上、V-RAM128K)
ドラゴンクエスト
男を試すスリリングな冒険が、いま始まる。
究極のロールプレイングゲームがこれ。伝説の勇者ロトに生まれかわり、画面の中の大冒険に挑戦しなければならないのだ。竜王を倒し、ローラ姫を救え。
ドラゴンクエスト
HBJ-G061C…………¥6,400
©ENIX 開発元：(株)エニックス
03-366-4251(64K以上、V-RAM64K)
KINETIC CONNECTION
最強の武器は、キミの知能指数と集中力だ。
君の目の前には、カラフルな不定形パターンがいくつも動き回っている。この動画を組み立てて1枚の絵を完成させなければならない。全精力を傾けろ。
キネティックコネクション
HBS-G051D…………¥6,800
©SADATO TANEDA
(64K以上、V-RAM128K)
雀聖
強力な思考ルーチンとリアルな卓デザイン。
12人の幻の雀士達、それが雀聖だ。君はその雀聖に招かれた名誉ある雀士。もちろん対戦相手は最強の打ち手ばかり。緊迫した空気の中で、いざ勝負。
雀 聖
HBS-G059C…………¥6,800
©Chatnoir, inc./Sony Corporation
(64K以上、V-RAM128K)
ル。
新発売
ゲームフリークなら、これはもう必需品。
新開発サイクロイドパッド採用のジョイパッド。指の動きがそのままゲームに伝わる。16発/秒の連射もできる秘密兵器。JS-303T ¥2,000(連射機能付)
ジョイパッド
このジョイターボを君のジョイスティックにつなぐと、なんと5〜24発/秒までの連射ができるのだ。ゲームフリーク必携の連射アダプター。JSS-11 ¥2,000
ジョイターボ
●カタログ送呈＝住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪局区内ソニー㈱カタログ係へお申し込みください。●MSXはアスキーの商標です。●MSXのソフトは、ソフトに表示してあるRAM容量以上のパソコンシステムでお使いください。また、MSX2のソフトはMSX2のパソコンシステムでお楽しみ下さい。
HiTBiT

エイリアン2

ALIENS™

This Time It's War, There Are Some Places In The Universe You Don't Go Alone.

写真提供：Twentieth Century Fox Film Corporation All rights reserved

このリアルな動きに、君は夢中になる。

ラストシーンで待ちうけるクィーンエイリアン…
8つのハイテク武器を駆使して
リプリーは戦う。

好評発売中！

〔適合機種〕MSX（メガROM 要16K）
〔価格〕MSX5,900円

●このゲームはACTIVISION社の承認を受けて開発したものです。
MSXはアスキーの商標です。
マークのメガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

この写真はゲーム画面を撮影したものです。

ゲーム内容に関する御質問は、往復ハガキにてお問い合わせください
ユーザー・サポート　TEL.03-545-3519
（月～金AM10:00～12:30 PM1:30～6:00）
＊通信販売ご希望の方は、機械名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留でスクウェアまでお申し込み下さい

SQUARE
株式会社スクウェア
〒104 中央区銀座3-11-13 TEL.03-545-3519

MSX・FAN 7月号 1987 JULY

CONTENTS

☎03-431-1627 読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の4時から6時の間、左の番号で受け付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

Special II ターン1

ついに出た『大戦略』MSX2版。もちろん8ページで攻略できるほど敵はあまくない。連載第1回では入門編と2つのマップを掲載。

マイクロキャビン
☎0593-51-6482
発売中

媒体	(S-RAM内蔵)
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	7,800円

だれもが最高司令官になれるシミュレーションウォー

戦争は絶対反対だが、戦争ごっこは楽しい。パソコン版シミュレーションウォーゲームの最高傑作といえる「大戦略」は、戦争ごっこを本格的に満喫できる数少ない傑作だ。

とくにMSX2版は他の8ビットパソコンのものと比べても出来がいい。

操作はスペースキー、カーソルキー、リターンキーの3つだけ。2トリガータイプのジョイスティックも使える。画面の表示も他機種を知っている人が見れば驚くほど速い。

しかも内容は88版、X1版とほぼ同じ(ただしマップ・エディットはできない)。そのうえ、メガROM版、セーブもできるS-RAMつきなのだから、MSX2ユーザーの鼻はぴくぴく高くなってしかたがないだろう。

このゲームのおかげでまたMSX2ユーザーが増えるかと思うと本誌としてもうれしい。あまりうれしいので、「ザナドゥ」に続いて、またも連載スペシャルものにしてしまった。これから数回にわけて資料としてのマップ掲載と読者から募集する戦略パターンの研究発表(13ページ参照)などをやっていくつもりだ。

ところで、「大戦略」はボードゲームをパソコン上で再現し、1人でも遊べるようにしたものだが、ボードゲームに縁のなかった多くの人にとってはなかなかピンとこないだろう。数時間実際に遊んでみるまでは、何をすればいいのか、どうおもしろいのかもわからないのは当然。

そういう人にとって、何か

【臨時ニュース】MSX2版「大戦略」に付属している攻撃率表にはソフトの内容とくい違うバージョンがあるとわかりました(ただし初期に発売された一部のもののみ。新しい版は訂正されている)。自分の攻撃率表を次の8項目の表(8タイプのユニットのレオパルド以降に対する攻撃率の部分)と見比べて、もし違っていたら訂正しておきましょう。なお、来月号でスペースがあればもう一度正しい攻撃率表全体を掲載できるかもしれません。

戦略ユニット全カタログ

航空ユニット

F-16(戦闘機)

【表示】F-16C【標準価格】2500U【得意な相手】A-10、コルセア、ヒューイコブラ、イロコイス【苦手な相手】ゲパルト、ローランドII【特徴】移動力が大きく、攻撃力も高い空対空兵器。地上攻撃力も多少ある

ハリアー(戦闘機)

【表示】Harrier【標準価格】1800U【得意な相手】A-10、ヒューイコブラ、イロコイス【苦手な相手】ゲパルト、ローランドII【特徴】F-16に近い性能を持つ。ミサイル搭載量は少ないが補給車からも補給可能

A-10(エーテン)(攻撃機)

【表示】A-10A【標準価格】1800U【得意な相手】レオパルド、AMX10-RC、補給車、輸送トラック、歩兵【苦手な相手】F-16、ハリアー【特徴】地上ユニットに対しては一般に高い攻撃力を持つが対空力不足

コルセア(攻撃機)

【表示】Corsair-2【標準価格】1500U【得意な相手】ヒューイコブラ、イロコイス、レオパルド、AMX10-RC、補給車、輸送トラック、歩兵【苦手な相手】F-16【特徴】移動力は大きいが爆弾の搭載量は少ない

ヒューイコブラ(戦闘ヘリ)

【表示】Hueycobra【標準価格】700U【得意な相手】レオパルド、AMX10-RCなど【苦手な相手】F-16、ハリアー、コルセア【特徴】航空ユニットのなかではゲパルト、ローランドIIへの攻撃力が高い

イロコイス(輸送ヘリ)

【表示】Iroquois【標準価格】200U【得意な相手】とくになし【苦手な相手】F-16、ハリアー、コルセア、ゲパルト、ローランドII(天敵)【特徴】レオパルド、AMX10-RCにやられにくく足止めに使える

地上ユニット

レオパルド(戦車)

【表示】Leopard-2【標準価格】600U【得意な相手】ゲパルト、ローランドII、補給車など【苦手な相手】A-10、コルセア、ヒューイコブラ【特徴】対地攻撃力大、移動力やや小

AMX10-RC(装甲車)

【表示】AMX10-RC【標準価格】250U【得意な相手】ローランドII、補給車など【苦手な相手】A-10、コルセア、ヒューイコブラ【特徴】移動力大、山や川も移動できる

ゲパルト(対空戦車)

【表示】Gepard【標準価格】400U【得意な相手】F-16、ハリアー、イロコイス【苦手な相手】レオパルド【特徴】対空、対地両用に使えるが対地としてはやや弱い

ローランドII(対空装甲車)

【表示】Roland-2【標準価格】400U【得意な相手】F-16、ハリアー、イロコイス【苦手な相手】レオパルド、AMX10-RC、工兵【特徴】対空攻撃力絶大、対地攻撃力ゼロ

補給車

【表示】Supply【標準価格】150U【特徴】攻撃力小。地上ユニット、ヘリコプタ、ハリアーに弾薬、燃料を補給できる。荒地、山、川、接敵状態のユニットには補給不可

輸送トラック

【表示】Transport【標準価格】100U【特徴】攻撃力小。歩兵、工兵を乗せて運べるが、山、川には進入できず、平地、森、砂漠では歩兵と同じスピードになる

歩兵

【表示】Inf(I)【標準価格】100U【特徴】工兵とともに都市を占領するためのユニット。平地、森、砂漠でも3ヘックスずつ進めるのはかなり便利。山、川、荒地にも進入可

工兵

【表示】Inf(M)【標準価格】200U【得意な相手】ローランドII【特徴】歩兵と似ているが移動力はやや小さく、逆に攻撃力はかなりあり、ゲパルトなら対等に戦える

わかりやすい比喩はないかと考えてみたら、「将棋」に思いあたった。大戦略はいわばリアルタイプの将棋なのだ。

将棋も、もともとはシミュレーションウォーゲームの一種。その証拠に、歩にはまさに「歩兵」と書いてある。大戦略が将棋と大きく違うところは、一手ですべてのユニット(コマ)を動かせること、ユニットどうしの戦いは単純に取るか取られるかではなくダメージの与えあいになっていること、ユニットは資金のある限り再生産、補充がきくこと。つまり、より現実に近いゲームになっているわけだ。

「大戦略」で使われるコマの全タイプを上にまとめておいた。なかなかイメージのわかない読者はまずこの兵器たちと顔見知りになることから始めよう。

右が全体マップ、左が部分マップ。さまざまなウインドウが右、左に開いていろいろな情報を与えてくれる

大戦略マップNo.1 Small island

開戦前夜の勢力

ブルー国：	都市1 空港1
レッド国：	都市4 空港1

【マップ外観】その名のとおり小さな島。都市数も少ないので収入が少なく、イロコイス以外の高価な航空ユニットはほとんど生産できないし、その必要もあまりない。〔17，19〕にある中立都市はレッド国の本国領(生産可能都市)内にあることに注目。

【国選び】勝つ快感をまず味わいたいなら有利なレッド国のマネー100で、大戦略の醍醐味を味わいたいならブルー国のマネー50で。後者の場合でも、慣れてくれば確実に勝てるようになるので、目標ターンを12〜14として速攻の戦略を楽しもう。

【雑感】マップが小さいので2人プレイも手軽で楽しい。その場合、より遊びこんでいるプレイヤーのほうがブルー国を取るのは当然。

Small island(スモールアイランド)で基本戦略・戦術を学ぶ

➡第1ターンでのブルー国生産例。第1ターンで少なくともレオパルドを1台は作っておいたほうがいいようだ

まず近くにある2都市を確実に落としてから、ほんとうの戦いが始まる

よくマニュアルを読まずにゲームを始める人がいる。マニュアルを読まずにゲームができること自体は美しいことだけれど、この大戦略ではそうはいかない。

このゲームはマニュアルの熟読が不可欠なのだ。だが、最初はマニュアルの内容がさっぱり頭に入ってこないで遊びはじめるのにさえ苦労する人がなかにはいるだろう。

それでも、なんとか、ゲームをはじめるところまではきたとする。ここでは、スモールアイランドのブルー(Blue)国、マネー(Money:1都市あたりの収入)50の設定で、レッド(Red)国となったコンピュータ(MSX2)相手に戦う場合について手ほどきを試みる。

開戦前夜の勢力は圧倒的にレッド国が有利。そのうえ、コンピュータ側はマネーの設定が何であってもつねに1都市あたり、100の収入があるわけで相当に苦しい。

では、まず近くの都市を占領し、収入を少しでも増やし、同時にレッド国の収入がこれ以上増大するのを防ぐことから考えよう。

もっとも近い都市は、座標でいうと(15,24)の、森と平地に囲まれたところにある。ここまでは首都からたったの6ヘックス。確実にレッド国より先に取れる。

次に近いのは道路添いに行って10ヘックス先にある都市。これはレッド国にとっても同じ条件。しかし、ブルー国のほうが先手なのでなんとか1手早く取れる。

どちらの都市へも歩兵(移動力3)で歩いていったほうがいい。へたに輸送トラックに乗ったりすると、平地では歩兵なみのスピードになるうえに乗車、降車で2ターンかかるので、逆に遅くなるのだ。

⬆歩兵、工兵が都市に移動して戦闘せずに止まればその都市は占領され、次のターンから収入が増える

敵地が近いので占領した都市の防御のことも考えておかなければならない。右の都市は防御しやすい森が多いので比較的安価な装甲車で十分。上のほうには、レオパルドを奮発しておこう。

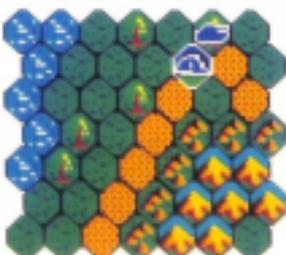
と、こんなふうに考えて、まず歩兵を3人、装甲車を2部隊、レオパルドを1部隊生産した(右上の写真参照)。

1部隊余計に作った歩兵の意味は、10ページの「資金の活用」で説明する。

こうしておけば、2ターン後に右の都市が、3ターン後に上の都市がほぼ確実に占領できる(下の写真参照)。

都市は補給の拠点になるので、資金面ではまだ圧倒的に不利にせよ、これでかなり戦える感じになる。

(15,24)の都市

⬅最初に占領できる都市。歩兵は必ず歩行のみで行くこと。そのまえに装甲車(AMX10-RC)を森に配置しておくことを忘れずに。北のほうからレオパルドなどが攻めてきて、しばらくのあいだ怖い思いを味わうだろうが、態勢さえ整えばこの都市の守りは固い

(13,17)の都市

⬅レオパルドを森に止めているのは東からやってくるレッド国を警戒しているため。マップが小さいので敵は驚くほど近くにいるのだ。つねにカーソルを動かしてまわりの状況を見ながら、次の行動を考えていかないとたちまちやられてしまうことになる

		Leo	AMX	Gep	Rol	Sup	Trn	Inf	Inm
F-16C	:Missile	0	0	0	0	0	0	0	0
	L-Gun	15	20	15	15	30	30	25	25

		Leo	AMX	Gep	Rol	Sup	Trn	Inf	Inm
ハリアー (Harrier)	:Missile	0	0	0	0	0	0	0	0
	L-Gun	20	25	20	20	40	40	35	35

都市と森を拠点に戦ううちに、地形効果と補給の大切さがわかってくる

最初に占領した右の都市には森がたくさんある。ここに装甲車をひそませておくと、地形効果がどんなに大事か、身にしみてよくわかる。

地形効果とは、そのヘックスの地形によって変わる防御率(相手の攻撃力を減らす率)のことだ。防御率が高いと相手を攻撃したときも攻撃されたときも被害が少なくてすむ。なかでも森は防御率の高い(50パーセント)地形のわりに移動しやすい有利な地形といえるだろう。

この都市付近の森に装甲車をひそめておくと、ほぼ平地のレオパルドと互角に戦えるし、同じ装甲車どうしなら、倍近く有利になる。

この地点は敵の首都の近くであるため、緒戦のうちに赤いレオパルドや装甲車がやってくることが多い。そのときに敵に森を陣どられないよう注意しながら、逆に敵のレオパルド、装甲車を全滅させておけばあとの展開が楽だ。

この都市は補給の大切さ、ありがたさも教えてくれる。前線の戦いで傷ついたユニットをかわりばんこに都市に入れ、補給・補充をしていけばつねに圧倒的な強さで敵軍の侵攻を食いとめることができるはずだ。

これは2番めに占領した上の都市でも同じことがいえる。この都市から道づたいに右へと侵攻するときもなるべく森を拠点に移動し、都市を攻撃するときは荒れ地(防御率15パーセント)や山(60パーセント)からにする。当然、敵も同じことを考えているはずだから実行するのはなかなかむずかしいけれど。

(17, 19)の都市を占領できたらもうほとんど勝ったに近い。もし、この都市を取っても資金不足が苦しいなら、イロコイスに工兵を乗せて島の右上(17, 18)にある都市を取りに行けばいい。ここはまったくのガラアキ状態のことが多いのだ。

↑中盤戦の1場面。なんとか敵の都市(座標〔17,19〕)を取り、ブルー国優勢に転じたころの戦況

↓上の表の「TER」が防御率。同じ装甲車どうしでも地形効果のせいでこんなに強さ「COM」の値が違う

	ATK	EXP	AVO	TER	COM	NUM
Blue	50%	0%	0%	50%	47%	9u
Red	50%	0%	0%	5%	25%	4u

戦いには不可欠の地形効果の知識

首都
防御率50／首都と首都に隣接したヘックスで生産ができる

都市
防御率20／首都から5ヘックス以内の自国の都市であれば生産可能

空港
防御率10／航空ユニットの生産、補給・補充がおこなえる

道路
防御率0／首都、都市、空港と同じく移動しやすいが防御は困難

平地
防御率5／移動は道路とほぼ同じようにできるがトラック系は遅い

荒地
防御率15／かなり移動しにくい地形。補給車は進入すらできない

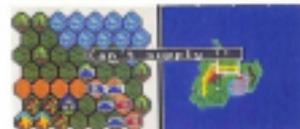
砂漠
防御率10／歩兵、工兵以外の地上ユニットのスピードが遅くなる

森
防御率50／移動については砂漠と同じ。防御率の高い魅力的な地形

山
防御率60／装甲車、歩兵、工兵のみ進入可能。防御に関しては最高

川
防御率0／移動は困難。装甲車、歩兵、工兵のみ渡ることができる

海
防御率0／地形効果に影響されない航空ユニットのみが進入できる

↑自国の都市ならどこでも、戦闘で傷ついた味方ユニットの機数を補充し、燃料・弾薬をフルに補給できる

↑補給車も地上ユニットとヘリコプターに補給可能。ただし、そのユニットが敵と接触していると補給できない

資金の活用も戦略の重要な要素

イロコイスと歩兵の両方を一度に作ると生産→搭乗→輸送までに3ターンかかるし、資金がたりなくて作りそびれることも多い。そんなときは……。

↑まえのターンで歩兵だけを生産。ただし空港から3ヘックス以内に

↑歩兵の移動のまえにイロコイスを生産する

↑そして歩兵が移動してイロコイスに搭乗。このターンはここまで

↑するとイロコイス生産の次のターンでもう輸送できることになる

A－10		Leo	AMX	Gep	Rol	Sup	Trn	Inf	Inm
	:Bomb	40	45	40	45	50	50	50	50
	L-Gun	41	46	40	45	45	45	30	30

コルセア (Corsair)		Leo	AMX	Gep	Rol	Sup	Trn	Inf	Inm
	:Bomb	40	45	40	45	50	50	50	50
	L-Gun	15	25	20	20	40	40	25	25

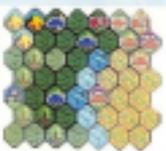
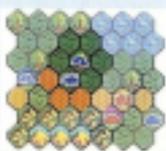
マップ上にZOC（ゾック）ZONE OF CONTROLを見ながら今後の戦略を考える

色の濃い部分が森にいる装甲車のZOC。このようなZOCがすべてのユニットにあり、2つのユニットが互いのZOCに入ったとき戦闘状態になる

コンピュータ相手にプレイしていると、弱いはずの補給車やイロコイスが前に出てくることが多い。バカなやつだと初心者は思う。だが、いざ敵の陣地に行こうとすると、どういうふうに回り道をしてもその前線部隊にさえぎられて立ち往生してしまう。これはディフェンスだったのだ。

どんなに弱いユニットでもみんなZOC(ZONE OF CONTROL)を持っている。ZOCとは、そのユニットの周囲6ヘックスのゾーンのことだ(左上の写真参照)。あるユニットが別のユニットのZOCに入ると、その時点で行動終了するか、戦闘するかのどちらかしかできなくなる。どちらを選んでも結局移動を中断するわけだ。

ただやみくもに戦闘しつづけているだけのときはZOCが見えない。見えてくるのは、敵陣へべいこめなくて焦るときだ。この手のZOCはいくつかのユニットが複合していて複雑だし、直接戦闘するわけではないので、ちょっと見ただけでは気づきにくい。

ZOC眼鏡なんてのがあって、ZOCがこのカコミの写真のように見えれば便利だが、残念ながら実在しない。つねに敵軍と自軍のZOCの状況をマップ上に見る習慣をつけるほかないのだ。

1つのユニットを見たら、その回りにZOCの影を見る、それが大戦略ゲーマーの基本条件といえるだろう。戦略を考えるのはそれからだ。

〔15, 24〕の都市を守る2台の装甲車の複合したZOC。この状態では、敵のどのユニットもかんたんには都市に近づくことができない

都市〔13, 17〕への敵の侵攻をくいとめるため急いで作ったイロコイスと歩兵によるZOCの盾。次のターンでも敵は都市を攻略できない

敵地深く侵攻しはじめたブルー国軍のZOC。川の先にある森は、かなりの重要地点。ここを取られていたのではレッド国は苦しい

敵の首都のまわりを取り囲み、真綿で首をしめていけば勝利はほぼ確実

最後の詰めはけっこうじれったい。敵の首都を歩兵か工兵で占領すれば勝ち(敵のユニットを全滅させても勝ち)だが、首都にはたいていゲパルトががんばっているし、そのまわりをゲパルト、ローランドII、装甲車などが囲んでいる。ブルー国の侵攻スピードを遅らせる目的で補給車やイロコイス、歩兵が前線に陣取ってなかなか近づけない。

首都は防御率が高く、補給・補充、生産が毎ターンおこなわれるので、首都のゲパルトを落とすには、最低でも3部隊の装甲車かレオパルドで首都をとりかこむ必要がある。そのうえで、あいた首都に乗りこむための自軍ユニットが進むスペースがなければならない。つまり、1ターンのうちに敵首都のまわりの4ヘックスを自軍の管轄下におけるような態勢が必要なのだ。

ここでのポイントは、そうなるまで首都を攻撃するのをなるべく避けること。また、敵のZOC(ゾック：上のカコミ参照)に十分注意すること。これは、「行ける」と判断して攻撃をしかけたもののZOCを見落としたために失敗することがよくあるからだ。

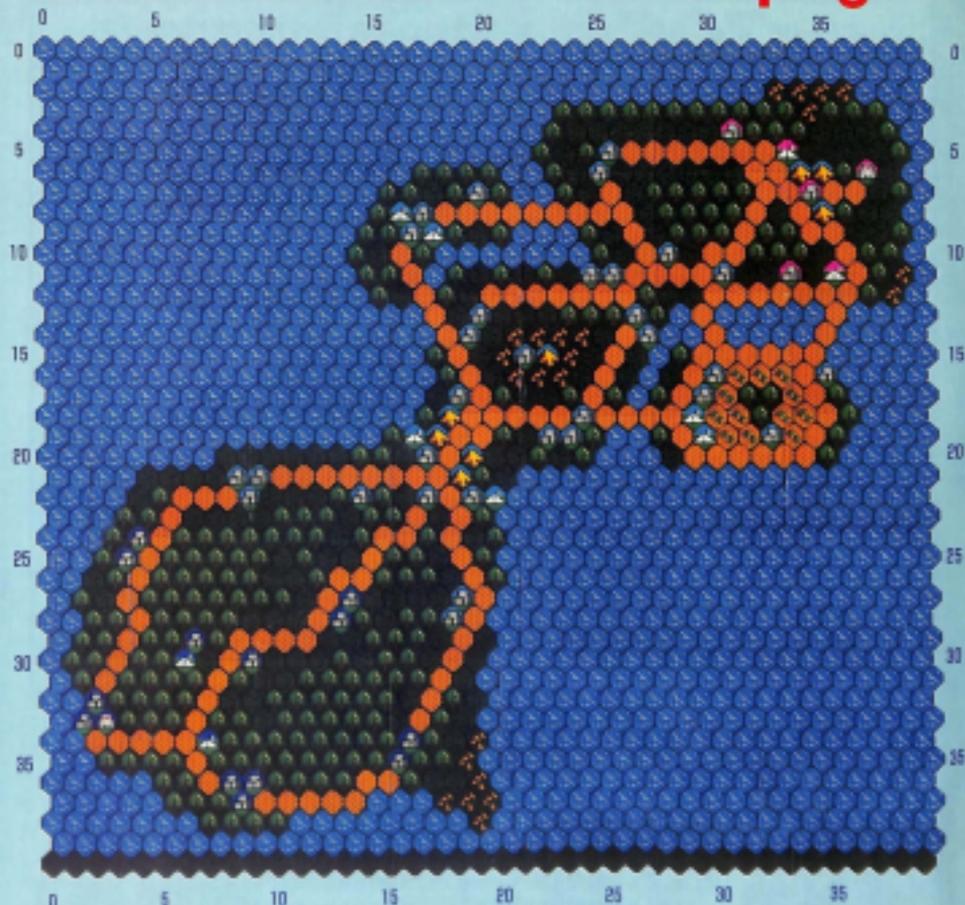
慣れてくれば速攻の手筋も見えてくるだろうが、まずは"真綿で首をしめる"作戦で首都を攻略すべし。首都のまわりをじっくり自軍のユニットで埋めていくことだ。

イロコイスから工兵が降り立ち、次のターンで敵首都を占領する

最後に出てくる成績表。都市の数は勝利決定まえの状態を表している

		Leo	AMX	Gep	Rol	Sup	Trn	Inf	Inm
ヒュイコブラ (Hueycobra)	Missile	55	65	50	50	70	70	40	40
	L-Gun	10	15	15	15	35	35	30	30

		Leo	AMX	Gep	Rol	Sup	Trn	Inf	Inm
輸送ヘリ (Iropuois)	L-Gun	2	5	5	5	20	20	25	25
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0

大戦略マップNo.2 Island campaign（アイランド キャンペーン）

開戦前夜の勢力

ブルー国：都市14
　　　　　空港2
レッド国：都市4
　　　　　空港2

【マップ外観】スモールアイランドに比べてずっと複雑で大きな島。北のレッド国と南のブルー国がくびれを境にして勢力を伸ばそうとしている。中央のくびれ部をどちらがコントロールするかが勝負の分かれめ。ここでは、都市数も多く、面積も広いので、航空兵器が活躍する。したがって、空港がかなり重要な拠点となってくるだろう。

【国選び】ブルー国のほうがかなり有利。だが、レッド国のほうには無防備の中立都市が近くに多くある点にも注目。スモールアイランドでかなり自信をつけた人はレッド国のマネー50で目標ターンを35でやってほしい。

【雑感】このマップを2人プレイでやると相当な時間がかかりそう。セーブ機能を活用しよう。

じつは全20面あるMSX2版大戦略マップ

MSX2版『大戦略』には表の16のマップ以外にじつはもう4面ある。「Map load（マップ ロード）」のときに、カーソルキーの右を押しながらスペースキーを押すと最下段のような裏マップ4面分のメニューが出てくる。全20面は遊びごたえがありそうだ。

No.3 Load to Victory（ロード トゥ ビクトリー）

勝利への道(?)。環状線になっている道路と湖が印象的

No.4 Trine（トライン）

3つの島がくっついてできたような形の島国での戦い

No.5 Last War（ラスト ウォー）

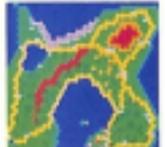
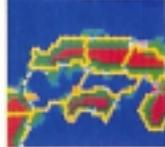
なぜ最終戦争なのかはわからない。大陸と島国の戦いだ

No.6 Big Battle（ビッグ バトル）

おおいなる戦闘。このマップには道路がまったくない

No.7 HANTO（ハントー）

能登半島をモデルにしたマップ。小島には空港がある

No.8 Seronaikai Wars（セトナイカイ ウォーズ）

瀬戸内海を中心にした日本地図がモデルになっている

No.9 poison needle（ポイゾン ニードル）

川の多い山岳地帯を間には さんだ戦いだ

No.10 Desert Knights（デザート ナイツ）

中央に湖がある砂漠地帯での戦い。ここも道路がない

No.11 Burning leaf（バーニング リーフ）

燃える木の葉。葉脈を道に見立てたマップがユニークだ

No.12 Sample-01（サンプル）

大河の河口あたりをデザインしたようなマップ

No.13 Art of War（アート オブ ウォー）

戦いとアートをアウフヘーベンしたらこうなる(のかな)

No.14 ARCHAPELAGO（アカペラゴ）

橋(道路のヘックス)でつながった群島での戦い

No.15 HEXAGONY（ヘクサゴニー）

6角形の島の中は6角形を重ねたデザインになっている

No.16 GEMNILM（ジェムニルム）

ヨーロッパ大陸と思われる広大なマップ

戦略募集！

■募集内容／あなたの編み出した戦略、戦術を大募集／ 局地戦、防御法、速攻作戦など内容・形式は不問。また、どのマップでもOK。ただし、MSX 2 版『大戦略』のものに限ります。
■応募方法／市販のレポート用紙で自由に表現してください。ただし、編集部で再現可能なようにデータは詳しく正確に／
■〆切／毎月末日。おもしろい戦略は、順次、本誌誌上で発表。採用者には謝礼をさしあげます。
■あて先／MSX・FAN編集部大戦略係（住所はF・F・B41ページを見てください）

裏マップ

No.17 Kantou（カントウ）

関東平野をデザインしたマップ。埼玉と東京の戦い

No.18 Mountain（マウンテン）

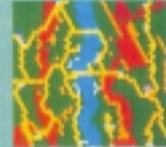
山岳のヘックスを拡大したデザイン

No.19 Bridge（ブリッジ）

川を挟んで山脈がある。平地のヘックスが1つもない

No.20 Smoke（スモーク）

タバコを吸う人をデザインしたユニークなマップ

装甲車 (AMX10-RC)		Leo	AMX	Gep	Rol	Sup	Trn	Inf	Inm
	:Cannon	25	50	40	50	60	60	54	54
	L-Gun	0	0	0	0	10	15	30	30

ゲパルト (Gepard)		Leo	AMX	Gep	Rol	Sup	Trn	Inf	Inm
	:L-Gun	10	25	20	25	30	30	30	30
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0

FAN ATTACK

SF・HARD・ACTION・RPG

未来

WEAPON・SUIT・ITEMをフルに使って
REINBOW星雲内を進め!!

はるかに遠い"未来"。地球に住む人類に訪れた危機。移住地としてレインボウ星雲が選ばれたが、先住していたモンスターたちに一方的に敵視され、不本意にも戦うこととなった。SFチックなアクションRPGだ。

ザイン・ソフト
☎0794-31-7453
発売中

媒　体		
対応機種	MSX MSX2	MSX2専用
RAM/VRAM	16K	64K
価　格	5,800円	5,800円

人類の危機とは、そしてレインボウ星雲とは?

現在からははるかに遠い未来、人類は宇宙世紀720年をむかえていた。しかし、人類の未来は決して明るいものではなく、人口増加のために他の惑星への移住を余儀なくされていた。そして、レインボウ星雲に移住する計画のもと友好を求めて親善使節が旅立った。しかし、一行はそのまま何の音沙汰もなく消息をたってしまった。当局は調査のために今一人の勇敢な戦士をレインボウ星雲にむかわせた。しかし、レインボウ星雲に到着してみると、先住していたモンスターたちは友好どころか、人類に対して敵対心しかいだかず、逆に攻撃をかけてきたのだった。戦うことを余儀なくされてしまった戦士は、人類の運命を背負って環境の異なる6つの惑星とそれを統治する1つの惑星からなるレインボウ星雲の奥深くに乗り込むのだった。

というようなSFチックなストーリーをもつアクションロールプレイング・ゲームが『未来』だ。

ゲームはまず、プラネット1の地上面から始まる。各面はちょっとした迷路状になっていて、地下への入口(地下にいる場合は地上への入口)やステーションを探して、敵を倒しながら進むんだ。各プラネットは地上3面、地下3面の合計6面からなっていて、それが7つもあるから全体ではなんと42面もあるわけだ。それがまた、地上→地下→地上という交互の構成になっている。

↑タイトル画面。このあと英語でストーリーが流れていく。

↑タイトル画面の前に出る主人公戦士の勇姿!!

※画面はすべてMSX2専用のものです。 ©ザイン・ソフト

なんといっても、お金がすべてなのです！

RPGの鉄則はとにかくお金をためること。お金がなければ、いい武器が買えないというものだ。

『未来』でのお金は、敵を倒して手に入れたSHOOT P（ショットポイント）というものをステーションの両替屋でCASH（現金）に替えてもらう。現金になったお金は、もちろん自由に武器などを購入するときに使える。

SHOOT P（ショットポイント）に注目！

フルの状態。9999ポイントだ

地下へいくには経験値を上げてレベルアップだ！

敵を倒していくと、EXP（経験値）が自然に増える。右のカコミでは地上第1面で0だった経験値が9999まで上がって、もうあと1でレベル1になろうとしているところだ。レベル1になれば、それまでわからなかった地下への入口が開くんだ。地下から次の地上への入口は最初から開いている。

下のウインドウのレベル値はゼロ。これじゃ地下への入口も開いてくれないワケだ！

飛び交う敵をやっつけ続けた。そのかいあって、ほら、地下への入口が開いてくれたでしょ！

地下で出没するゆかいなデカキャラたち

登場するモンスターはみんなでっかいけど、攻撃のパターンはあまり変わらない。でも、さきに進むにつれて生命力が強くなる。モンスターの生命力は画面下のウインドウに表示されるよ。モンスターはここに紹介しているものも含めて、なんと全部で28種類もいる。

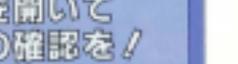
コッカル
プラネット4の地下にウロウロしているミョウなヤツ！

ドミンガ
プラネット1の地下に出てくる。イソギンチャクのようだね

モール
プラネット2に住むナマコお化け。いちばんキモチワルイんだ

グリフィン
プラネット4の地下にいる。よくわからないモンスターだ

マスタッシュ
プラネット6の地下で、穴を掘り続けるモグラのような怪物

ガブリン
プラネット1の地下をころげまわっている。おかしな顔だ

ウインドウを開いてステータスの確認を！

武器や装備などの設定はウインドウでおこなう。現在どの武器やスーツを使っているのか、レベルの値はいくつか、MAX ENERGY（エネルギー最大値／これが0になると死んでしまう）はいくつか、といったデータを知りたいときに開くのはウインドウの中でもSTATUSというところだ。ウインドウはいつでも開くことができる。こまめに開いて自分の状態をよく知っておくことが必要だよ。

ゲームを始めた直後のステータスの状態がこれだ！

レベルが7、エネルギー最大値が1400まで上がった状態

ステーションをじょうずに利用して進もう!!

旅を続けていくうえで必要なものを揃えるのが街、というわけだが"未来"の場合はステーションが街の役割をする。武器を買ったり、体力の回復をしたり、セーブ(パスワードで記録)をしたり、いろいろなことができる。ステーションでは現金が大切。敵を倒して手に入れたショットポイントを両替屋にいって現金に換えよう。現金だとステーションのショップでは必要とあらば何でも買うことができる。

この便利なステーションもじつは地下にはない。かならず、地下のことを考えに入れてアイテムを買い揃えよう。

そして忘れてはいけないのが、2面以降の地上にはにせもののステーションが存在するということだ。あるのは迷路の外。今回紹介したマップでは、どうせ行くことができないのでカットしている。くれぐれも惑わされないようにね。

FUEL SHOP(燃料屋)

1GVで10FUEL。燃料はいつの間に減りやすいので、できるだけ買っておこう。0だと飛べるけどエネルギーが減る。

ENCASH PLACE(両替屋)

ショットポイントを現金に両替してくれるところだ。ショットポイント100で100GVの現金になる。相場は変わらない。

DATA BANK(データバンク屋)

ゲームオーバーになっても、またそこから始められるというパスワード式セーブがここでできる。ただし、お金が必要。ちなみにプラネット1の最初の地上では80GVかかる。パスワードは30文字。

↑コンピュータ・ルームのような部屋だね

CENTRAL STATION(ステーション中央部)

↑システマチックな感じがよくわかるね。ここから各ショップへいけるんだ

敵の攻撃を防ぎ、自分の能力アップに必要なスーツを買おう。地上ではスーツを着替えてもまったく意味がない。必要があるのは地下のほうだけ。地下ではスーツを着替えることによって、武器や能力が変わってくる。とくに空中を飛べるようになるスーツC(値段は7890GVとお高いのだ)は絶対オススメだよ。いちばん安いところでノーマルスーツが4890GVもする。お財布と相談しなくちゃね。

SUIT SHOP(スーツ屋)

ITEM SHOP(アイテム屋)

↑スーツの能力を上げるアイテムを売っている

スーツの能力をあげ、地下のみで有効。ジャンプカアップ 500GV・攻撃を防ぐバリア100GV・敵の動きを止めるアワー1200GV・エネルギーを回復させるエネルギー2000GV・地下から地上へのテレポート1550GV。

ノーマル

➲4890GV。これじゃハダカも同然!! 攻撃はパンチのみ

スーツA

➲5890GV。キックだけが武器だけど、ノーマルより強い

スーツB

➲6890GV。銃で敵をつつく。弾は発射できない。変なの!!

スーツC

➲7890GV。空中を飛べるし、弾も発射できるのでラクチン

スーツD

➲8890GV。空中は飛べない。でも強力な弾を発射できる

スーツE

➲9890GV。いちばん高級なスーツ。サーベルで敵を倒す!!

WEAPON SHOP（武器屋）

地上でいちばん大切なのが、武器。ビームだと2発当てなくてはならないのが、ウェーブなら1発で倒せるというヤツもいる。その中でもいちばん強力なのが、バズーカだ。でも、9000GVとはちょっと高い気もする。

BEAM（ビーム）
↑300GV。灰色のギザギザの弾丸だ

NEEDLE（ニードル）
↑600GV。矢印のような弾丸だ

TRIPLE（トリプル）
↑2000GV。青い弾丸を3発同時に発射

WAVE（ウェーブ）
↑4000GV。2つの強力なブーメラン状の弾だ

WIDE（ワイド）
↑6000GV。赤い弓形の光波だ!!

BOMB（ボーム）
↑7000GV。白い爆弾。放物線を描いて落ちる

LANCHER（ランチャー）
↑8000GV。弾の色が黒いだけでボムと同じ

BASUCA（バズーカ）
↑9000GV。最も強力。赤い3つの光点が飛ぶ

ENERGY SHOP（エネルギー屋）

↑カプセルに入って、エネルギー回復を待つ

エネルギーは画面下のウインドウの中に棒グラフで表示される。うんと減ってくると赤くなる。ステーションでは5ENERGYを1GVで売ってくれる。地下のことも考えて最大まで補給するようにしよう。これが0になると死んじゃうのだから。

ボスキャラはこうして倒せ!!

プラネット1～7のボスキャラだ。ボスキャラの登場するステージはとうぜんだけどプラネットごとにむずかしくなる。画面の左上から右下に向けて、弾をバラバラと発射しながら迫ってくる。1画面内なので早く倒さないと、追いつめられてしまう。画面下のウインドウには生命力が表示され、0になると自爆する。

セレネ PLANET4
生命力1200ポイント。だんだん手強くなってきたぞ!!

ネモーレ PLANET5
生命力1740ポイントだ。とにかく生命力がつきるまで撃つんだ!!

サイファ PLANET1
生命力210ポイント。まずはラクチンの相手。朝めしまえだ！

ジョイソン PLANET3
生命力900ポイント。スーツDだとラクなんだけど……

マッドラー PLANET6
生命力2310ポイント。倒すのはたいへん。攻撃もきびしい

シェル PLANET2
生命力540ポイント。まだまだ軽く倒せる

カリィギュラス PLANET7
生命力2850ポイント。触れたら1発でやられるので注意!!

レインボウ星雲はこんな感じの不思議な空間！

「未来」は始めにも書いたようにプラネットが7つ、それぞれに地上3面、地下3面合計で42面の構成になっている。誌面の制限があって全面掲載できないのは残念だけど、面の構成がだいたい似た感じなので各プラネットの地上1面、地下1面合計で14面に限って紹介しよう。

各面は地上から出発するんだけど、地下へいくための入口はレベルを1あげないと出現しない。そのために経験値を10000ポイントまで上げなくてはならない。敵を倒しまくって、ショットポイントをかせぎ、それをステーションで現金化して装備を補充していかなくてはならないのだ。そういうところがRPGたるゆえんなんだよね。

ここでちょっとしたコツをお教えしよう。まず、地上面が始まったらまっしぐらにステーションをめざす。中に入らずにその近くで敵を倒すようにしよう。多少エネルギーが減っても、ステーションが近くなのですぐ補充することができるわけなんだ。こうすれば、ステーションへエネルギー回復にかけつけるまえに死んでしまうということもないね。この他にこまめにパスワードによるセーブをしておくこともゲームをクリアするのに必要だろう。今回はふせておくけど隠しコマンドもじつは存在する。いろいろ研究してみる余地は十分にある！

PLANET 2

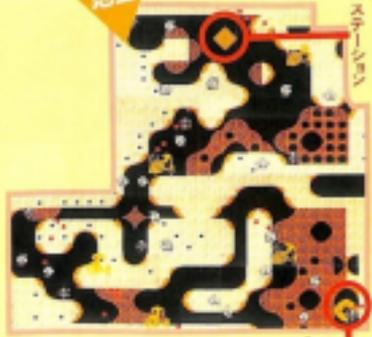
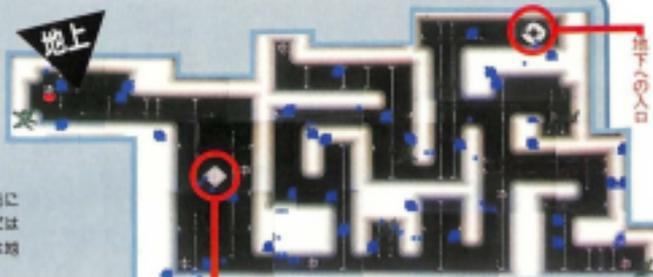
ハチの巣のような不思議な世界だ。小さくまとまった面構成になっている。

この面のステーションでは、武器はトリプルを買いたして、スーツはノーマルとスーツAを買っておこう。この面でも敵を倒してはエネルギーの補給を繰り返すパターンを使って経験値を上げよう。地下への入口はレベル4で開くんだ。

PLANET 1

この面は迷路としてはそんなにむずかしいほうではない。敵を攻撃しながら進んでいくうちに、いつのまにかステーションや地下の入口にたどりついてしまう。

ステーションでは、武器はビームとニードル。スーツショップはこの面にはない。プラネット1ではその他のものがまだ売っていないのだ。おっとエネルギーの補給も忘れないように。

エネルギーの補給を終えたら、再び敵を倒しに出かけよう。そこでまたショットポイントを手に入れて、エネルギーの補給を繰り返そう。いつのまにかEXP（経験値）が上がっている。すると地下への入口が出現するというわけなんだ。

ここまでで、レベルは6になっているはずだ。こんどはレベル7以上にしなくては地下の入口は開かない。

ここのステーションでは武器はウェーブが、スーツはスーツBが買いたすことができるんだ。

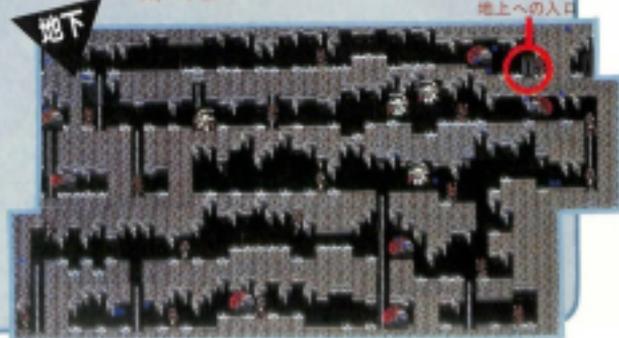
地上にいるウニのようなヒトデみたいなデカキャラは、ボルボスという名前なんだって。ウェーブで倒そう！

地上

ステーション

地下への入口

地下

地上への入口

PLANET 4

なんとも不気味なプラネットだ。レベルはすでに9になっている。ここは根性を出してレベル10にむけてがんばるしかないよね。敵もそろそろ強くなってきたし、気がぬけない。

この面のステーションでは武器はワイドが新しく買うことができる。スーツはスーツCとDだ。地下ではスーツCがいいよ。

地上

ステーション

地上

ステーション

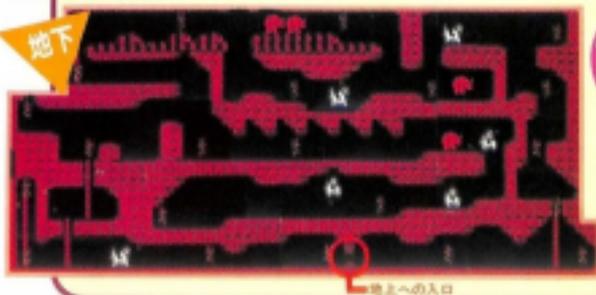
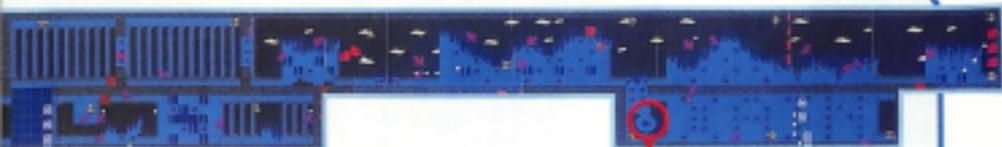
地下への入口

地下

地上への入口

PLANET 5

赤茶けた岩石の中でも色が少し薄くなっているところが、通路だ。ここではレベルを12から13にあげなくてはならないんだ。この面のステーションでは武器がボムとランチャーが買えるようになって、スーツはそのまま、新しいものは売ってない。

ステーションのにせものにはくれぐれも気をつけて！

地下への入口

この面のステーションにいくにはかなりせまい通路に入らなくてはならない。なかなか入りにくくて、苦労する。ステーションで買える武器は新しいものはなし。スーツだけはスーツEを新しく買うことができるんだ。

地下の入口のすぐわきに、XAIN(ザイン)という文字が点々でカベに書かれている／意味があったりして!?

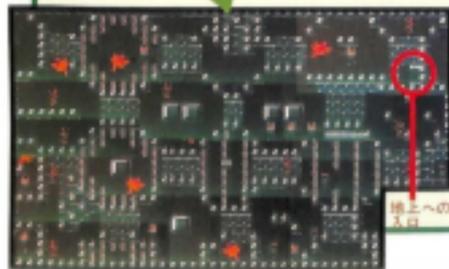
地上

ステーション

地下への入口

いよいよラストのプラネットだ。さすがにこの面はむずかしい。障害となるブロックとまえを通れるブロックとの見分けが、とてもつきにくいんだ。動けないなあ、と思っていると障害のブロックにはさまれ、敵に追いつめられ、なんていうことになりかねない。この面のステーションでは念願の武器バズーカをやっと買うことができる。なんといってもこの武器が最強なんだ。スーツはスーツCで十分。ここの地下を征服してボスキャラを倒せば、タイトル画面のときと同じようにエンディングストーリーがスクロールする。

こうしてレインボウ星雲のモンスターたちと不本意にも戦って、しかも勝ってしまったのだが……!?

地下

地上への入口

FAN ATTACK

ACTIVE SIMULATION WAR

DAIVA ディーヴァ アスラの血流

話題のディーヴァをマップとデータで必勝ガイド!!

T&Eソフト
☎052-773-7770
発売中

媒体	
対応機種	MSX MSX2
RAM	16K
価格	6,800円

惑星アルジェナの消失で起こった銀河の荒廃。ディーヴァとはアスラとは、その謎を秘めたストーリーが1つになるとき長かった戦いが終わる。

作戦1 艦隊増強

ディーヴァでまず最初にやるべきことは、自分の艦隊を強くすることだ。ゲームのスタート時には、ストックも含め戦艦が2隻、巡洋艦が3隻、O.M.艦が5隻、ミサイル艦が5隻ずつしかない。惑星戦ではWEAPONSの値が0なので、オプションウェポンも爆弾もシールドも使えない。資金も最初は1000しかないが、艦隊に兵器の補給(兵器投資)をしておこう。WEAPONSは8000まで投資すれば、すべての兵器が使えるようになるので、それ以上の兵器投資はしないこと。資金がむだになるぞ。

きついかもしれないが、WEAPONSを上げておかないと惑星戦で困ってしまう。

兵器投資をしたら、次は艦隊を建造しよう。O.M.艦やミサイル艦は安くて早くできるが、艦隊戦ですぐやられてしまうので、高くて運いが、戦艦と巡洋艦を造ろう。

その他にも、自分の領域の星系への政策もしっかりとしよう。特に税率の設定を確かめておかないと、低すぎたり高すぎたりして苦労することになる。だいたい40%が限度だろう。星系への投資さえすれば高くてもだいじょうぶ。

Ⓒまずは土台をかためなくちゃ。植民星系にたいする政策はしっかりと!!

ⒼWEAPONSに投資すると、惑星戦がグンと楽になるのだ

ファミコン艦隊の力を借りよう!!

●ファミコン艦隊ウォーデータ
NGDRLKQDTRRHDXJCLX

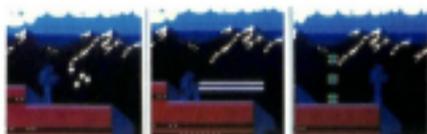
1人でプレイするときは、自分の艦隊を強くしている最中にファミコン艦隊でプレイしよう。やられてしまったらセーブして、電源を切ってデータをロードしてウォーデータを入れれば復活できる。

作戦2 勢力拡大

艦隊をある程度まで強くしたら今度は勢力を拡大しよう。自分の領域の星系が増えれば、資金も増えて艦隊をさらに造ることもできる。

というわけで、まず攻略しやすい惑星を2つ教えよう。№6 ERIOTと№22 DNAの2つだ。この2つは、次ページの表を見ればわかるように、DEFENCEの数値が低い。DEFENCEの数値＝その惑星の敵の強さと考えてかまわないので、最初のうちは、DEFENCEの低い惑星をねらおう。この2つの惑星のマップを載せておくので、くわしくはマップのほうで。

では、惑星戦の攻略法としていくつかあげよう。まず、戦闘中はスクロールさせないこと。出会い頭に敵にぶつかってシールドを減らさないためだ。オプションウェポンはよくねらって撃つこと。75％の敵を倒してから、危ないと思ったらOUTのエリアで時間切れを待つか撤退しよう。

これだけで、まず惑星戦を攻略することはできると思うが、MSX版の惑星戦には色々な隠しコマンドがある。なかにはかんたんに見つけ出せるものもあるが、重要なコマンドは両手を使わなければ押せないほど。先月号のコマンドを、もう1度載せると、F1キーで数秒間バリアがはれて、F5キーで撤退できる。この他にもシールドエネルギーを満タンにできるものや、弾が連射になるものもあるのだが、公開するとゲームにならないのでもう少し待っていてほしい。ヒントはSTOPとSELECTと……。

惑星を攻略したあとは、必ずPOLICYコマンドでその星への政策を点検しよう。税率が高すぎたりして、クーデターが起きてしまうぞ。

🅰なれるまではけっこう面倒な惑星戦。でも、これができないと、いつまでたっても植民星系が増えてくれないぞ!!

🅰惑星戦に成功。でも、そう簡単にはいかないぞ。敵を75％以上倒さないと失敗してしまう

🅰やった！ 植民星系が増えたぞ。植民星系が増えると資金も増えるし、いいことずくめだ

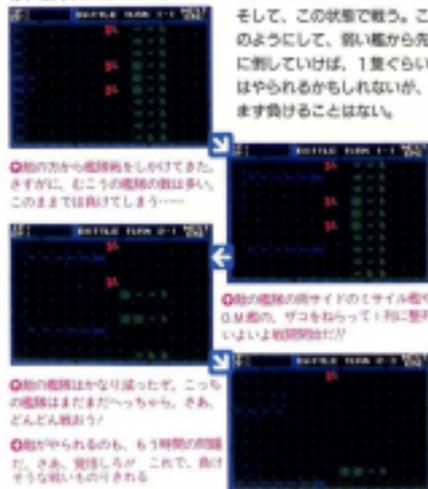
🅰レベルの1番低いグレネードバルカン。うまくねらえば、かなりの敵を一気に倒せる

🅰ガンマビーム。威力はかなり強力だが、しゃがまないと撃てないのが欠点。空中でも撃てる

🅰3つの中で1番強力なHYPER徹甲弾。後方から近づく敵を、あっという間に一掃できる

負けそーなときの必勝法

MSX版の艦隊戦では、敵が後ずさりしたり自分からやられにきたりする。こういうまぬけな特性を利用して戦えば、艦隊戦も怖くない。

艦隊戦がスタートしたら、両サイドのO.M.艦やミサイル艦の正面に、敵の戦艦の線上から2マス以上ずらして、戦艦を先頭に一直線に並べる。そして、この状態で戦う。このようにして、弱い艦から先に倒していけば、1隻ぐらいはやられるかもしれないが、まず負けることはない。

🅰敵の方から艦隊戦をしかけてきた。さすがに、むこうの艦隊の数は多い。このままでは負けてしまう……

🅰敵の艦隊の両サイドのミサイル艦やO.M.艦の、ザコをねらって1列に整列。いよいよ戦闘開始だ!!

🅰敵の艦隊はかなり減ったぞ。こっちの艦隊はまだまだへっちゃら。さあ、どんどん戦おう！

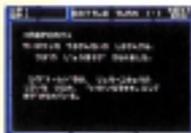
🅰敵がやられるのも、もう時間の問題だ。さあ、覚悟しろ!! これで、負けそうな戦いものりきれる

これだけでも十分艦隊

他機種の攻略記事を見ると、ミサイル艦をたてがわりにしているのがよくあるが、少なくともMSXではそんなことをしなくても大丈夫。戦艦と巡洋艦だけで十分、十分。

作戦3 情報収集

アクティブシミュレーションと呼ばれるディーヴァのもう1つのゲーム性に、謎解きの部分がある。

とりあえず、直接的にゲームに関わってくる謎解きは、ナーサティア双惑星への、航路の出し方だろう。そこまでは教えられないけど、情報をよく見て見つけ出してほしい。なんらかの形で、情報にヒントが隠されているぞ。

⬆艦隊戦が終わるとメッセージが出る。中には重要なメッセージも

艦隊戦終了後メッセージ

⬇ここに載せたメッセージはほんの一部分。もっともっと情報を集めよう!!

シヴァ・ルドラに抵抗する人々を陰から支援する謎の人物がいる。
ガンマ3と呼ばれる物質にある一定の波長の電波をあてることによって、莫大なエネルギーを取り出すことが可能である。
宇宙船の船員のあいだでは、惑星アシュビンと呼ばれる赤い星を見たものには死が訪れるといわれている。
ガンマ3の精製には、高度の技術力が必要だ。
惑星トラントランはリュカーン教の支配下にあり、強大な軍事施設によって守られている。
惑星マトゥラーでは、ガンマ3が大量に産出されている。

惑星戦マップ

全部で30ある惑星の中で、攻略しやすい惑星2つを選んでマップを作ってみた。マップ自体を見ても、どうのこうのということはないが、惑星全体のつながりがつかめると思う。

ERIOT

エリア1　エリア2

DNA

エリア1　エリア2

全30惑星初期データ

惑星攻略のときの、惑星戦での爆弾やシールドの設置位置、星系に対する政策の参考のために、全惑星の初期データを表にして載せておく。SYSTEMコマンドでは見られない星系のデ

惑星NO.	惑星名	環境	資源	技術	防衛	重力	税率	爆弾				シールド			
NO. 1	WESHA	7	7	8	8	6	40	1970	1450			1700	1400		
NO. 2	EMINA	4	9	9	9	7	50		1400	1000		1800	1200		
NO. 3	QUEAR	5	6	7	7	5	20	1970		1000		1600	1200		
NO. 4	SITEC	5	1	8	4	1	30	1970	1200			1970	1200		
NO. 5	VENUR	7	3	8	9	6	30	1970	1400			1700	1350		
NO. 6	ERIOT	7	1	7	2	1	30	1970		1100		1970	1300		
NO. 7	ZAICE	4	5	6	7	3	10	1970			700		1500	1000	
NO. 8	KENET	6	6	4	4	2	20	1970	1600			1970	1550		
NO. 9	CHEER	3	9	6	5	2	30	1970	1400			1700	1350		
NO.10	DEVAS	4	4	9	3	8	30			1100	600		1300	800	
NO.11	GUMIN	4	9	2	6	8	30	1970	1350			1550	1000		
NO.12	JUCIT	2	5	2	8	7	40		1500	1100		1700	1300		
NO.13	GOONE	5	4	3	4	4	30	1970	1450			1700	1400		
NO.14	WARSE	2	1	7	3	3	10	1970			600	1700		1100	
NO.15	FOMER	2	0	3	8	9	30	1970	1600			1800	1300		

惑星すべてを統治したのでは、本当はエンディングが見られないことはもう知っていると思う。

真のエンディングとは、ナーサティア双惑星を攻略して初めて見られるのだ。そのためには、なにがなんでもナーサティア双惑星への航路を見つけ出さなければならない。

ナーサティア双惑星への航路を見つけ出し、本当のラストを見るにはいくつかの条件がある。航路が見つかったかといって、条件が満たされていなければ最終画面を目の前に宇宙のチリとなることもあるのだ。ある物を持っていて、使えるようにしないと…。

↩ナーサティア双惑星での最後の戦いだ。さすがに本星。ちょっとやそっとじゃ攻略できないぞ!!

ナーサティアそうわくせい

あかとあおの　2つのほしからなる、なぞ"の　そうわくせい。
ラトナ・サンバ"は、シヴ"ァ・ルト"ラを　おって　この
わくせいを　はっけんした。
そしていま、さいご"の　たたかいが"　はし"まる。

これが敵の本星だ!!

↩これがナーサティア双惑星の全景。赤と青の美しい星だ。ここで最後の戦いが……

No.6 ERIOTについては、4つのエリアのうち3エリアが他のエリアの倍ほど敵がいる。この3エリアさえOUTにすればあとは楽なので、3エリアに注意しよう。

エリア3　エリア4

No.22 DNAは、1エリアにほとんどの敵がかたまっているので、とにかくこの1エリアをOUTにするように戦かおう。1エリアと2エリアだけで、この星は攻略できるはずだ。

エリア3　エリア4

一タも見られるので、わりと役に立つはずだ。

爆弾とシールドの欄は4つに分かれた1つ1つが各エリアに対応していて、左から1エリア、2エリア……となっている。数値は、爆弾、シールドともに設置するときのタイム。すべて2つずつ置くようになっているので、1つしか使えない場合はこの数値はあてはまらないかもしれない。

惑星NO.	惑　星　名	環境	資源	技術	防衛	重力	税率	爆　弾				シ ー ル ド			
NO.16	ZENG	6	1	2	4	4	30		1400	1100		1600	1300		
NO.17	UPITER	9	5	3	7	6	20				800		1500	1000	
NO.18	GUMAS	5	7	5	4	5	50		1400	1100		1600	1300		
NO.19	JISTO	1	4	8	3	9	30		1400	1000		1600	1200		
NO.20	IKEIK	6	3	1	5	5	40		1500	1050		1700	1250		
NO.21	IJIE	7	5	4	7	4	40	1970			600		1300	800	
NO.22	DNA	5	6	8	1	3	30	1970				1600	1300		
NO.23	IMUZAK	8	3	7	3	6	30		1400	1000			1200	700	
NO.24	MATUR	3	9	4	6	5	10	1970	1400			1700	1300		
NO.25	FUTARO	3	4	3	4	3	30	1970		1000			1500	900	
NO.26	EHYUM	6	5	6	8	3	40		1400	1100		1600	1200		
NO.27	ADONE	9	7	3	5	5	30	1970	1400			1700	1300		
NO.28	TOIKE	6	6	5	7	4	30			900	500		1100	700	
NO.29	BAREN	7	7	7	7	5	30		1400	1000		1600	1100		
NO.30	NIRSARTIA	5	6	4	9	9	50	1970				1700	900		

※爆弾やシールドの欄で数値が1か所にしかないのは、2個を1か所に設置する場合です

日本ファルコム㈱
☎0425-27-6501
発売中

媒体	200
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	7,800円

最終回

完全攻略 PART-III

いよいよ最終回。レベル8から10だ。レベル10の塔に隠されているドラゴンスレイヤーを手に入れレベル9にいるキングドラゴンを倒せ！

ランクと称号と名称

「ザナドゥ」ではキャラのレベルを戦士と魔術師の称号で表している。称号は全部で17種類あり、この数は、武器、鎧、盾、魔法といったアイテムのランク(AからQ)と同じだ。つまり、キャラの称号もアイテムと同じようにA～Qのランクで表現できるわけだ。

というわけで、ランク(つまりどのくらい強いのか)が不明確な武器と鎧の名称と、キャラに与えられる戦士と魔術師の称号をまとめた一覧表を作ってみた。下の表がそれ。

ちなみに、この表にない魔法と盾のランクは、魔法のほうはショップで買うときにリストが見られる。盾は、AランクがGLOVE(グローブ)、その上はS-SHIELD、L-SHIELDの順番で、それぞれ+1から+7まであり、Qランクは+7L-SHIELDだ。

ランク別 称号名称一覧表

ランク	A	B	C	D	E	F	G	H
戦士の称号	ノービスファイター NOVICE F.	アスピラント ASPIRANT	バトル BATTLE	ファイター FIGHTER	アデプト ADEPT	シュバリエ CHEVALIER	ベテラン(?) VETARAN	ウォリアー WARRIOR
魔術師の称号	ノービスウィザード NOVICE W.	イニシエート INITIATE	トリックスター TRICKSTER	プレスティジテイター PRESTEDE.	エボーカー EVOKER	コンジャラー CONJURER	シアージスト THEURGIST	ソーマタージスト THAUMATUR.
武器の名称	DAGGER	S-SWORD	SPEAR	HAND AXE	L-SWORD	BATTLEAXE	B-SWORD	M-STAR
鎧の名称	CLOTH	L-ARMOR	P-MAIL	STU.-MAIL	RING-MAIL	S-ARMOR	C-MAIL	SPL.-MAIL

ランク	I	J	K	L	M	N	O	P	Q
戦士の称号	ソーズマン SWORDSMAN	ヒーロー HERO	スワッシュバクラー SWASHBUCK.	ミュルミドン MYRMIDON	チャンピオン CHAMPION	スーパーヒーロー SUPER-HERO	パラディン PALADIN	ロード LORD	マスターロード MASTER-LORD
魔術師の称号	マジシャン MAGICIAN	ファンタズム PHANTA.	エンチャンター ENCHANTER	ウォーロック WARLOCK	ソーサラー SORCERER	ネクロ NECRO	イリュージョン ILLUSI.	ウィザード レベル15 WIZ-LV.15	マスターウィザード MASTER-WIZ
武器の名称	LANCE	HALBERD	+2 B-AXE	G-SLAYER	L-BLADE	M-BLADE	D-MACE	V-WEAPON	D-SLAYER
鎧の名称	B-ARMOR	H-PLATE	F-PLATE	+2-LEATH	REFLEX	+2 R-MAIL	+2 F-PLATH	+2 REFLEX	B-SUITS

そしてエンディングへ

「ザナドゥ」のシナリオでおもしろいのは、最強のデカキャラ、キングドラゴン＝ガルシスがレベル9の塔の中にいることだろう。

キングドラゴンがレベル9にいるのに、キングドラゴンを倒すための、"聖剣"ドラゴンスレイヤーや"最強の鎧"バトルスーツ、そして"最強の盾"+フラージシールド、といったQランクのアイテムは、レベル10の塔の中にある。

つまり、プレイヤーは、いったんレベル10に行き、Qランクのアイテムをそろえてから、レベル9に戻ってキングドラゴンを倒さねばならないのだ。

さて、左下の連続写真はキングドラゴンのいる部屋に入り、戦って倒すまでの記録だ。

このキャラが手にしているドラゴンスレイヤーは、すでにマジックアイテムのグローブを20個くらい使って経験値を上げてある。持っている魔法はもちろんDEATH。キングドラゴンにはDEATHの魔法しか効かないのだ。

そして、この部屋に入る直前に、レッドポーションでヒットポイントを最大にしてある。

キングドラゴンと戦うときは、
①キングドラゴンが近づいてくるときに魔法で攻める。
②キングドラゴンが火を吹いたら、ジャンプしてかわすかキングドラゴンに突進してドラゴンスレイヤーで切る。
という2つの攻撃パターンを繰り返すこと。これしかない！

キングドラゴンを倒すと、聞いたことのないBGMが流れだし、2画面分のエンディングメッセージが少しずつスクロールアップしながら表示される。

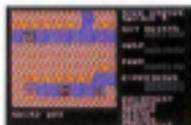
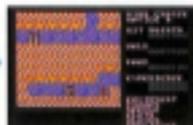
ここはレベル9の塔の奥。宿敵、キングドラゴン＝ガルシスとの戦いが始まろうとしている……

キングドラゴンが火を吹いた！　このダメージはかなり大きい。ここはジャンプで炎をかわさないと……

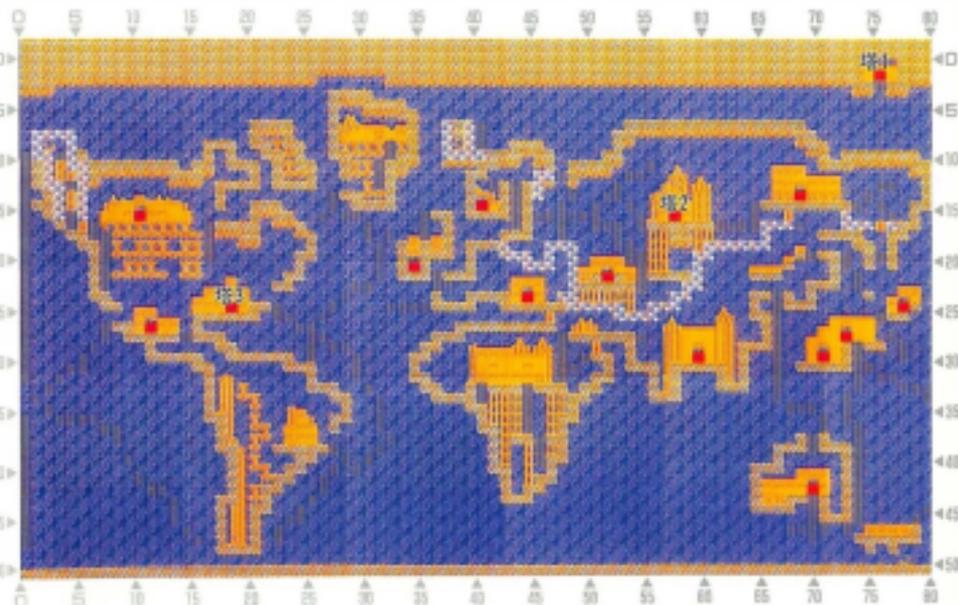
やった！　ついにキングドラゴンを倒した。ディスクを読むと、いきなり聞いたことのないBGMが流れ始めた……

真っ暗になった画面の下からエンディングメッセージが現れた。とてつもなくむずかしいことばの連続だけど、きっとほめてくれているのだろう

ふつうは見られないへんてこ画面集

「ザナドゥ」をふつうにプレイしていても、一生見られない画面を集めて(といっても2点)みた。とくに中央の写真は、ゲームディスクをコピーしてプレイしないと出てこない画面。で、右の写真はMSXでプレイしようとすると出る画面だ！

プレイし始めたところ。こういう画面になるはずのところがコピーしたディスクでプレイすると、右の写真のようになるのだ！

トレーニンググラウンドと地下レベル0しかプレイできない。地下レベル0から地下レベル1に行くケーブの入り口がないのだ！

これはMSXで「ザナドゥ」をプレイしようとしたところ。やはりMSX2専用のソフトはMSXでは動かないのだった……

塔1
塔2
塔3

LEVEL8 地下マップ

マップにしてみると世界地図を真似たブロックの配置がおもしろいが、プレイしているときは、めずらしくワープゾーンがないわりに、ウィングドブーツが使いたくなるくらい歩きづらいレベルだ。

ふつうに塔1に行くにはウィングドブーツが必要なので、塔2か塔3に入り、マントルを使って塔1まで行くのが得策だ。

レベル9へ通じるケーブの入口が(2, 8)と(38, 8)にある。30ページのレベル9の地下マップを見るとわかるように、この2つのケーブは、レベル9にあるワープゾーンでつながっているため、マントルを使ってまで(38, 8)のケーブに入る必要はない。また、(2, 8)のケーブに入る場合も6つのキーが必要なので、そろそろ余っているはずのブラックオニキスを使い、レベル9にワープアップするのが賢い手段だろう(帰りはファイヤークリスタルを使う)。

モンスターでは、4グループめのウァヴァーンが持っているエリクサーを確実に手に入れること！ レベル9やレベル10には一撃必殺のモンスターがウロウロしているからだ。

聖剣ドラゴンスレイヤーはいずこ

レベル8にくるころには、キャラの魔術師の称号がMASTER・WIZになっていることだろう。もし、マスターウィザードになっていたら、意味のあるなしにかかわらず、TEMPLEに行くといい。右の写真の、ドラゴンスレイヤーの隠された場所を示す地図を見せてもらえるのだ！

AMPHISBAENA(D)(アンフィスバエンド)

HTP 106900, 110100, 107000, 106600
STR 101250, 101250, 101250, 101250
DFP 0, 0, 0, 0
EXP 1500, 1600, 1700, 1900
ITEM 900FOOD, 900FOOD, KEY, PENDANT

WYVERN(ウァヴァーン)

HTP 110000, 109300, 109100, 110100
STR 96750, 96750, 96750, 96750
DFP 1500, 1500, 1500, 100
EXP 1200, 1400, 1600, 2000
ITEM HOURGLASS, HOURGLASS, HOURGLASS, ELIXIR

SPINED DEVIL(スペンドデビル)

HTP 70000, 49900, 74300, 69900
STR CORROSION, 26250, 54000, POISON
DFP 0, 10000, 0, 0
EXP 2000, 2000, 2000, 2000
ITEM KEY, PENDANT, R POTION, PENDANT

SHAMBLING(シャンブリン)

HTP 72100, 72100, 72100, 72100
STR 49500, 49500, 49500, 49500
DFP 2500, 2500, 2500, 2500
EXP 1000, 1200, 1300, 2000
ITEM 2000GOLD, B POTION, POTION, D RING

GIANT FIRE(ジャイアントファイヤー)

HTP 109900, 109000, 109500, 110100
STR 150000, 150000, 150000, 150000
DFP 0, 0, 0, 0
EXP 2000, 2000, 2000, 2000
ITEM 600GOLD, 800GOLD, D RING, D RING

SPECTATOR(スペクテーター)

HTP 110000, 109900, 111200, 119000
STR CORROSION, POISON, POISON, POISON
DFP 10000, 10000, 10000, 500
EXP 1000, 1500, 1600, 1800
ITEM POTION, POTION, BOTTLE, BOTTLE

CHARON(チャロン)

HTP 72900, 72900, 72900, 72900
STR CORROSION, CORROSION, CORROSION, CORROSION
DFP 0, 0, 0, 0
EXP 1900, 1980, 2000, 2200
ITEM F CRYSTAL, F CRYSTAL, PENDANT, ROD

CAMAZOTZ(ケマゾツ)

HTP 83500, 83500, 83500, 83500
STR 77250, 77250, 77250, 77250
DFP 1400, 1400, 1400, 1400
EXP 2000, 2200, 2200, 2400
ITEM BALANCE, BALANCE, POTION, MASHROOM

LEVEL8 塔マップ

塔の入口は3つで、デカキャラはいない。モンスターがいる部屋もまばらだ。むらさき色の部屋は隠し部屋。

レベル7の塔と同じく一方通行の通路が多いので迷いやすい。塔マップの上に小さなサイコロでも置き、自分のいる位置を確認しながら歩くといい。

これは！ といったアイテムはないが、B3のスプリットメイルやB15のエリクサーは取っておきたい。

モンスターがいる部屋が少ないので、できるだけマントルやデーモンズリングを使わず、アワーグラスを何個か使うくらいでクリアしたい塔だ。

	A	B	C	D
1				POTION B ONYX
2			B POTION	
3	B POTION	+3S-SHIELD SPL-MAIL		
4	塔1	POTION	POTION×4 CRYSTAL D RING	
5		POTION		
6		BOTTLE	☆PENDANT HAMMER D RING	
7		POTION×2		
8	塔2	POTION×2		
9		BOTTLE		
10		BOTTLE		
11		POTION×5		
12	塔3	BOTTLE		POTION
13		GOLD		HOURGLASS×4 POTION BALANCE
14		FOOD		POTION×6 W BOOTS
15	G-SLAYER	POTION×8 ELIXIR		
16		H BIBLE BALANCE	S-SWORD BOOTS BALANCE	B ONYX POTION×2 CLOTH B POTION

※"○"は通路、"□"は扉、"△"は塔の入り口

LEVEL9 地下マップ

ちょっと見には、マントルを使わないと行き来できない2つのエリアに分かれているが、(19, 8)と(61, 8)にある2つのワープゾーンで結ばれているので、マントルのムダ使いはしないように！

レベル10へ通じるケーブの入口に行くにはキーを32個も使わないとならない。手持ちのキーが少ないときはブラックオニキスでワープアップするといい。

KRAKEN GIANT（クラーケンジャイアント）

HTP 50000　STR ?　DFP ?　EXP 2500/2500
ITEM　右ページのマップ参照

KARTTIKEYA（カーティケヤ）

HTP 750000　STR ?　DFP ?　EXP 20000/10000
ITEM　右ページのマップ参照

SILVER DRAGON（シルバードラゴン）

HTP 1000000　STR ?　DFP ?　EXP 25500/25500
ITEM　右ページのマップ参照

KING DRAGON（キングドラゴン＝ガルシス）

HTP 500000　STR ? DFP ?　EXP ?
ITEM　なし(ゲームエンド)

DECATON（デカトン）

HTP 100000.100000.100000.100000
STR CORROSION.CORROSION.CORROSION.CORROSION
DFP 0.0.0.0
EXP 1400.1400.1400.1400
ITEM KEY.KEY.KEY.PENDANT

GALEBDUHR（ゲーリブダー）

HTP 299600.299600.299700.305000
STR 150000.150000.150000.150000
DFP 30000.50000.75000.200000
EXP 1150.1150.1200.1150
ITEM LAMP.LAMP.LAMP.LAMP

IXCHEL（イッチェル）

HTP 101300.101300.101300.101300
STR TILTE.TILTE.TILTE.TILTE
DFP 0.0.0.0
EXP 1600.1600.1600.1700
ITEM PENDANT.F CRYSTAL.GLOVE.B ONYX

DARKSTALKER（ダークストーカー）

HTP 96300.96300.148300.209600
STR 154500.288000.330000.D-CORROSION
DFP 45000.45000.45000.45000
EXP 1800.1800.1800.1800
ITEM ELIXIR.BOTTLE.GLOVE.ROD

ADEPT（アデプト）

HTP 10000.10000.10000.10000
STR CORROSION.CORROSION.TILTE.TILTE
DFP 0.0.0.0
EXP 1900.1500.1500.1500
ITEM R POTION.D RING.BOTTLE.HOURGLASS

VOLT（ボルト）

HTP 10000.10000.10000.10000
STR 500000.500000.500000.500000
DFP 0.0.0.0
EXP 1900.1900.1900.1900
ITEM POTION.POTION.POTION.990GOLD

OTYUGH（オティフ）

HTP 154000.154000.204000.203800
STR 91000.91000.95000.NEEDLE
DFP 1500.1500.2500.3500
EXP 1060.1000.1080.1200
ITEM R POTION.R POTION.R POTION.R POTION

YARIYKA（ヤリーカ）

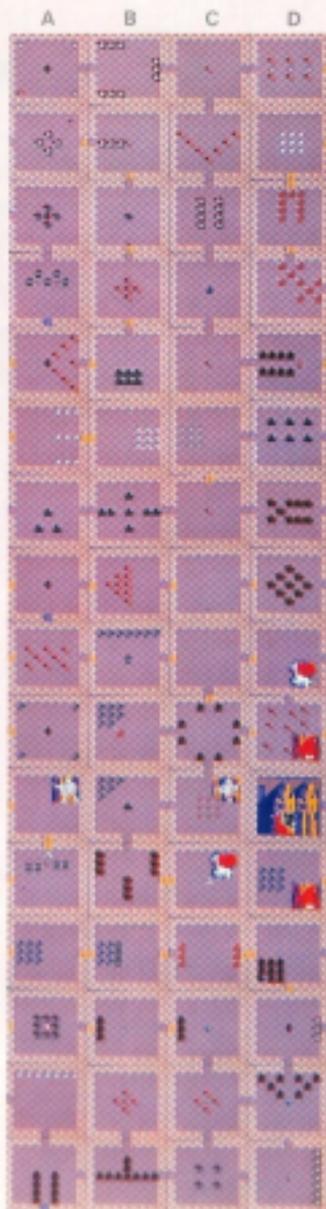
HTP 100000.110000.120000.140000
STR 25000.82500.180000.360000
DFP 0.15000.30000.24000
EXP 1200.1100.1300.1600
ITEM POTION.900FOOD.2500FOOD.D RING

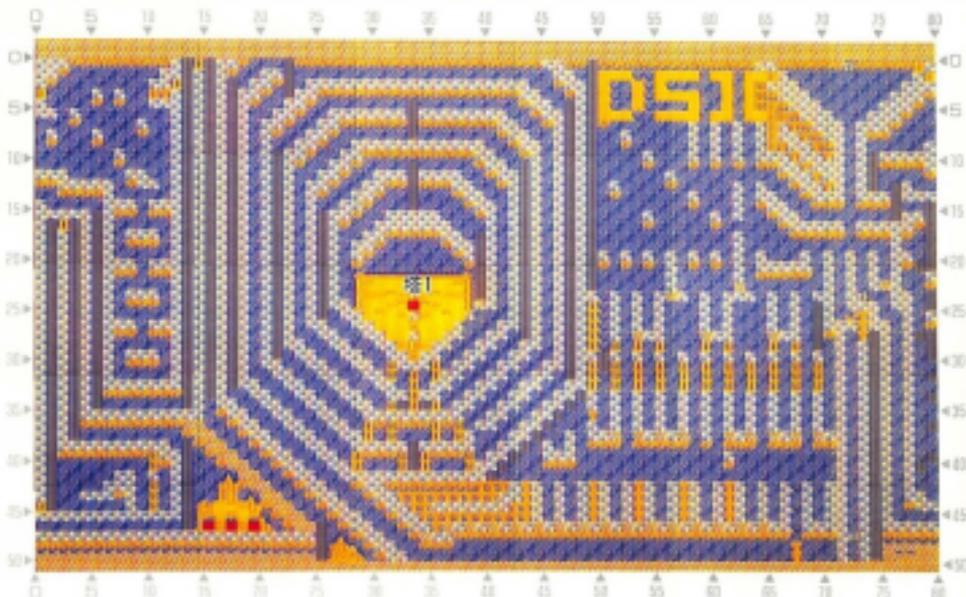
LEVEL9 塔マップ

塔の入口は3つで、塔の中はデカキャラのオンパレード。

左の塔マップ写真を見るとわかるように、D11に目指す敵、キングドラゴンがいる。

しかし、このレベルではドラゴンスレイヤーやバトルスーツ、＋7ラージシールドなどが手に入らないため、ここで一気にキングドラゴンを倒すのはムリ。戦うのはレベル10に行ってドラゴンスレイヤーなどを手に入れ、十分に使いこんでからだ。

高く売れるアイテムやキーがたくさん手に入るので、塔をクリアしてからならキーを使ってレベル10に行ける。

	A	B	C	D
1	FOOD GLOVE ☆PENDANT	BOTTLE	ROD	FOOD FOOD
2	R POTION	ROD D RING	POTION	SPECTACLE×9
3	GLOVE GOLD	M-BLADE POTION	BOTTLE	PENDANT
4	+SL-SHIELD L-BLADE ROD 塔1	POTION	BOOTS	F CRYSTAL
5	GLOVE FOOD	KEY	ROD	W BOOTS LAMP
6	SPECTACLE×9	R POTION×9	FOOD	KEY
7	PENDANT	PENDANT	ROD	R POTION
8	GLOVE 塔3	POTION	+5L-SHIELD	R POTION
9	POTION	KEY×7 BOTTLE		
10	KEY×4 GOLVE	KEY×8 PENDANT	LAMP	POTION
11		KEY×6 KEY	M-STAR×9	
12	POTION L-BLADE ROD	R POTION	CROWN	KEY×9
13	KEY×9	KEY×6 ROD	GLOVE	H BIBLE LAMP
14	NEEDLE POTION	+5L-SHIELD LAMP	+2 R-MAIL LAMP	GLOVE BOTTLE
15	SPECTACLE×7	ROD D RING	+5S-SHIELD POTION	REFLEX LAMP
16	LAMP 塔2	LAMP	POTION	M-BLADE BOTTLE

注"○"は通路、"□"は扉、"△"は塔の入り口

LEVEL10 地下マップ

(0, 49)から(24, 49)は通れないように見えるが、ここは通路。

このレベルには、①(72, 0)、②(73, 23)、③(72, 47)という3つのワープゾーンがある。これらのワープゾーンは、①から②、②から③、③から①へとワープする。

また、(33, 24)にある塔1の扉はカルマが0でクラウンを4つ持っていないと開かないので注意すること！

KRAKEN GIANT(クラーケンジャイアント)

HTP 50000 STR ? DFP ? EXP 2500/2500
ITEM 右ページのマップ参照

GRELL GIANT(ゲレルジャイアント)

HTP 100000 STR ? DFP ? EXP 4000/6000
ITEM 右ページのマップ参照

KARTTIKEYA(カーティケヤ)

HTP 750000 STR ? DFP ? EXP 20000/10000
ITEM 右ページのマップ参照

SILVER DRAGON(シルバードラゴン)

HTP 1000000 STR ? DFP ? EXP 25500/25500
ITEM 右ページのマップ参照

MEDUSA(メデューサ)

HTP 516900, 516900, 516900, 516900
STR TILTE, TILTE, TILTE, TILTE
DFP 0, 0, 0, 0
EXP 2180, 2180, 2180, 2180
ITEM R POTION, R POTION, R POTION, R POTION

SYLPH(シルフ)

HTP 10000, 10000, 10000, 10000
STR 0, 0, NEEDLE, 0
DFP 0, 0, 0, 0
EXP 10, 10, 10, 10(-31KRM)
ITEM 0GOLD, 0GOLD, 0GOLD, 0GOLD

CZ-812CE

HTP 1000000, 1000000, 1000000, 1000000
STR 990000, 990000, 990000, 990000
DFP 0, 0, 0, 0
EXP 2550, 2550, 2550, 2550
ITEM GLOVE, ROD, PENDANT, D RING

SALAMANDER(サラマンダー)

HTP 250000, 250000, 250000, 250000
STR 327000, FIRE, 327000, FIRE
DFP 0, 0, 0, 0
EXP 2300, 2300, 2300, 2300
ITEM CRYSTAL, MANTLE, BOTTLE, HOURGLASS

AARAKOCRA(アラコッラ)

HTP 201600, 201600, 201600, 201600
STR DEATH, DEATH, DEATH, DEATH
DFP 0, 0, 0, 0
EXP 2500, 2500, 2500, 2500
ITEM R POTION, W BOOTS, LAMP, LAMP

ISIS(イシイス)

HTP 381100, 381100, 381100, 381100
STR DEATH, DEATH, DEATH, DEATH
DFP 0, 0, 0, 0
EXP 2300, 2300, 2300, 2300
ITEM KEY, KEY, HOURGLASS, HOURGLASS

COPPERDRAGON(コッパードラゴン)

HTP 437000, 437000, 437000, 437000
STR 965000, 965000, 965000, 965000
DFP 0, 0, 0, 0
EXP 1960, 1960, 1960, 1960
ITEM GLOVE, ROD, MASHROOM, MASHROOM

BERSERKER(バーサーカー)

HTP 300000, 350000, 500000, 350000
STR 500000, 500000, 500000, 950000
DFP 0, 0, 0, 0
EXP 1500, 2000, 2100, 2550
ITEM MIRROR, RUBY, MIRROR, BOTTLE

LEVEL10 塔マップ

巨大な塔の中に9匹のデカキャラがいる。戦う意味のない(アイテムを持っていない)デカキャラとの戦いは避けたほうがいいだろう。

この塔で重要なのは、3つのQランクのアイテムとD16にある最強の剣、ボーパルウェポンだ。ボーパルウェポンはキングドラゴン以外のモンスターをほぼ一撃で倒す力を持っている。

Qランクのアイテムは、C2にある武器のドラゴンスレイヤー、B5にある盾の+7ラージシールド、そしてA15にあるバトルスーツ。この3つのアイテムを手に入れ、使いこんでからキングドラゴンと戦え!

	A	B	C	D
1	+7S-SHIELD KEY	R POTION R POTION		SPECTACLE
2	GOLD	SPECTACLE×4 ROD	D-SLAYER	
3			POTION×3 LAMP	MASHROOM
4	POTION LAMP 塔1		SPECTACLE×3 R POTION	GLOVE ROD
5	GLOVE	R POTION×2 +7L-SHIELD×4 PENDANT×2 MASHROOM		KEY R POTION
6	+2-REFLEX	SPECTACLE		
7	R POTION R POTION	SPECTACLE	R POTION GLOVE	HOURGLASS
8	SPECTACLE	MASHROOM ROD	H BIBLE ROD	
9	HOURGLASS	HAMMER HOURGLASS	R POTION R POTION	POTION×2 ROD GOLD
10	POTION×4 R POTION GOLD		SPECTACLE×3 R POTION	ROD ROD
11		B ONYX GOLD	GOLD	
12	BOOTS R POTION	GLOVE KEY	MASHROOM	GLOVE
13	M-BLADE×8 ☆PENDANT	SPECTACLE×2 W BOOTS KEY	W BOOTS×9	SPECTACLE R POTION
14		R POTION D RING	MASHROOM	
15	B-SUITS×8 B ONYX	R POTION W BOOTS×3 POTION B POTION		SPECTACLE×4 ROD
16		GLOVE	GOLD	V-WEAPON

㊟"○"は通路、"□"は扉、"△"は塔の入り口

フルカラーページについくいこんでしまった。FAN・GALの発表やらコミックの紹介まで幅広く展開していく不思議な今月のF・F・Bです。

モデム、通信ソフトとMSX2が合体！ その名はHB-T7

MSXを使った3大趣味というと、まず、ゲーム、次にプログラム、そして、パソコン通信。当MSX・FANも、この3大路線を中心にやってきているわけだ。ミュージックやCGも、周辺機器やソフトを従えてそのあとを追いかけているところで、こちらについてはこれからのお楽しみというところ。MSXの世界が広がるってのはうれしいことだね。

ところで、雑誌や新聞で取り上げられるパソコン通信の記事を横目で見ながら、モデムを買おうかどうしようか迷っている読者も多いことだろう。

「よし、買おう！」と決心したキミ、もしキミのMSXがMSX1なら、ちょっと待って。ソニーとナショナルのモデムのほかに、またひとつパソコン通信によって注目すべき製品が登場したのだ。

それが、ソニーから6月1日に発売された新MSX2「コミュニケーションターミナル・HB-T7」。モデム内蔵の低価格MSX2だ。

モデム機能は、300／1200ボーの全二重対応、アップロード／ダウンロード機能、オートダイヤル機能、オートログイン機能、電話帳機能（約100人分）など、すでに発売されているソニーのモデム（HBI-1200）とほぼ同じ。本格的なパソコン通信に適した機能だ。ファンクションキーの上にはコミュニケーションインジケータがついていて、通信状態がランプの点滅でわかるようになっている。

さらにHB-T7には漢字ROM（第1水準）も内蔵されていて、これで漢字通信もできる（ただし、漢字で送信するにはMSX-Writeなどが必要）。

キーボード回りを見ると、F1にあったスピードコントローラやポーズボタンこそないけれど、リセットスイッチやテンキーがついている本格的なキーボードだ。もちろん、VRAMはちゃんと128K入っている。

➲モデム＋MSX2の新製品。ソニーのHB-T7。うしろのディスプレイはもちろん別売

これで、定価5万9800円。まだ高いか、安いと見るかはキミの経済力次第。

たとえば、F1（3万2800円）とHBI-1200（3万4800円）を買うと、合計で6万7600円になる。テンキー付きの本格的キーボードのことを考えると、モデムのついでにMSX2ユーザーになってしまっても損はしないだろう。

とかなんとかいっていると、そのついでにディスクドライブもほしいし、あのソフトもほしいし……と、いろんなほしいものが目のまえをちらついて困ってしまいそうだけどね。

アンケートハガキより

●口が裂けても2／春のやさしさが肌にここちいい今日このごろですね。ここで質問ですが、なぜMSX・FANはMマガよりかっこいいのに360円と出血大サービスできるのですか？　おせーてください！（愛知県・服部岩光）⇨おぉぉっと、それは口が裂けてもいえないってやつかぁ――これは先月もやったね。ではバージョンを変えてみたりなんかして。おっと、それは口が裂けたら口裂け女ってやつかぁ……（反省してます・ともや）。

ファン・ギャル
FAN・GAL

読者投票ではダントツ1位の北田順子ちゃんに決定！

お待たせしました〃 注目されていたFAN・GALの選考結果がとうとう出たぞ〃

見事1位に輝いたのは大阪に住む北田順子ちゃん。2位以下に大差をつけて、読者投票をひとり占めにしたのだ〃 あまりにも差がついていたので、今回のGALは1人だけということになったんだ。

順子ちゃんは今年の4月から高校生。学校に毎日ちゃんと通うまじめな学生になるんだとはりきっています。そういえばこのページの写真を撮った日にも撮影の合い間に生物のノートを開いていたっけ。試験がもうすぐなので少しアセッていましたよ。

北田順子ちゃんだったらぼくらのMSX・FANをもっと楽しい雑誌にしてくれそうだね。そうそう、ディスクドライブの当選者発表は次号で……。

♥順子ちゃんのメッセージ

とってもうれしい／ 私って運がいいんでしょーか？

幼い頃からこーゆー仕事にあこがれていました。だから連絡をいただいたときはまるで夢のようでした。しばらくボケーッとしてしまって……。

自信はないんですが、これから1年間ガンバリます〃 投票してくれたみなさん、どうもありがとう♡

イラストも続々

このイラストは送られて来た数々のなかから秀作を選んでみたもの。似ているようで似ていないようで……。でもそれぞれに順子ちゃんの特徴をつかんでいることは確か。このイラストを送ってくれたキミ、ちゃんと順子ちゃんに見せてコメントをもらってきたぞ／ イラストの脇や下にくっついている言葉は彼女からのメッセージなのだ。

↑こんなにかわいくかいてくれて、照れるでねーか／ へらへらへら…タッチがやさしいですね♡

←好きだわぁ〜この軽いタッチ。このトンボは何でしょーね？ 目が大きくてかわいい♡

→あら!? おもいっきり美形化してくれて、どうもありがとう。4枚の中でいちばん気に入ってしまいました♡

↑わい、わい、とてもリアルにかいてくれましたね。このパソコンほしいな♡ 使いきれないだろーけど……

アンケートハガキより

●イメージ・ギャル／①北田順子ちゃん、ばんざい／(新潟県・橋本大)②北田順子ちゃんかわいー♡ 彼女がサイコーですねっ／(広島県・羅斗奈)③北田順子の愛のしもべども、今月号のファン・ギャルのコーナーを見ろ／ そして叫べ／ ほえろ／ 燃えあがれ／(愛のしもべ第1号・ともや)／わしは、もうちょっと年上の女のほうがいいんだな、これが(マルムシ)／というわけなの、ねっねっ(ぴろぴろ)／げいん／(ターネ)※注・「げいん／」はなぐる音。

ゲーム十字軍
GAME CRUSADERS

『ガリウスの迷宮』の池／ディスクドライブ

新コーナー開設！　ゲームソフトの必勝法、隠しコマンドなど、役にたつ、おもしろい情報もどんどん発表していくぞ。

ガリウスの迷宮

Q 『ガリウスの迷宮』のワールド2で、池の向こう岸へ渡れません。神さまが「剣で壁をうちすえろ」と教えてくれたけど、いくらやっても何も起きません。どうしたらいいですか？　よろしくお願いいたします。

（茨城／佐藤貴房・12歳）

A ふむ、ワールド2のあの池（っていうより湖？）のところね、ふむふむ。ワールド2のスタートの画面から上へ1つ、左へ1つ行った画面のどこかを剣でたたいてごらん。ほーら、ほら、わかったかなあ。これ以上の答えはノーコメント。

⇧池の向こう岸へ渡るナゾには編集部でもずいぶん苦労したのだ

ディスクドライブ

Q ぼくは5月号のF・F・Bを見て、ディスクドライブ（HBD-20W）を買って『ザナドゥ』をガンバっちゃおう！と思ったのですが、ぼくのMSX（64KB）でHBD-20Wは使えるのでしょうか？　それに『ザナドゥ』はMSX2専用と書いてありましたが、使えるのでしょうか？　ちなみにぼくのマシンは三洋PHC-33です。

（京都／Y.O・13歳）

A 最初にとりあえず質問に答えておこう。①HBD-20Wは、キミのMSXなら使える。でも、②『ザナドゥ』は遊べない。

じつは、これに似た質問が案外多いので驚いてしまった。

MSXとMSX2はどう違うか。ソフトが遊べるか遊べないかでいえば、①MSXで動くソフトはMSX2でも動く、②MSX2専用ソフトはMSXでは動かない、なのだ。

MSXが大福だとしたら、MSX2は苺大福といえる。苺大福では苺もアンも楽しめるけれど、大福ではアンしか楽しめない。MSX2専用はこのたとえでいえば、苺の味というわけだ。わかったかな。変なたとえで悪かったけれど、苺大福好きなんだもん。

⇧スペースが余ったので採用（正直！）。北海道／川原亜津佐の作品

ラック・オブ・シロナガスクジラ

シロナガスクジラなみのラッキーをキミに。要するにゲームのウル技情報だよっ。

火の鳥

このたび、わたし、偶然にも『火の鳥』の無敵パスワードを見つけてしまいましたのでお教えします。まず、パスワード入力モードにして「I LOVE HINOTORI」と打ちこんでください。すると、敵を素通りすることができます。でも、門などにはさまれちゃったりすると死んでしまうのさ。

（埼玉／植木健輔）

⇧ありそうなパスワードがほんとうにあった火の鳥

★「偶然に見つけた」というパスワード情報は結構いっぱいくるけれど、ほんとに偶然なんですかあ。

ファンタジーゾーン

⇧ああ、この画面を見るとあのメロディーを思い出してしまう

『ファンタジーゾーン』でヘビーボムとファイアーボムがいくらでも使えるようになる！　ボムをひとつ買ったら、ボムを使わずにボスを倒します。そして金貨を集めているときにボムを2つ落とす（2つ以上のときは持ち数＋1）。次の面が始まったとき、ボムの数のところに変な記号があれば成功！

（香川・児玉知明）

★すごい！　まさにシロナガスクジラ・ラッキー！（うう、舌をかみそう）

軽井沢誘拐案内

『軽井沢誘拐案内』で文字表示がおそいと思う方のために！　どの章でもいいからF5キーを押してみると文字表示がすごく速くなります。もとに戻すならF4キーでOK。

（長崎／平古場正治・14歳）

★おおっ、これは便利。あれ、ときどきかったるいもんね。

⇧メッセージ表示が速くなってもナゾがやさしくなるわけじゃない

アンケートハガキより

●どうして？／どうしてミミズはミミズなのでしょうか？　竹下景子さんに3千点。ロマンシアはむずかしいぞ（東京都・下田圭吾）⇒いいかぁ。ミミズがアンギラスだったらレッドキングになってしまうだろ（ともや）／でもミミズがゴカイだったらレディボーデンだよ（ぴろぴろ）／それをいってしまったら大福と苺大福の関係が……（ともや）／げいん！（ターネ）

お祭り気分 WIDOPEE

ちんぷんと好奇心が動きだした ビジネスショウとマイコンショウで見かけたMSXはものすごく輝いていたよ！

※「ちんぷんかんぷん」の略です

毎年恒例の「ビジネスショウ」（晴海国際見本市会場）、「マイクロコンピュータショウ」（平和島流通センター）が5月20日からの4日間開催された。

2つの会場内をあちこちのぞきまわった結果、ふだんのMSX以上にすごく輝いたMSXたちに出会ってしまった。

ビジネスショウでわくわくしたのは、ソニーが参考出品したCD-ROMシステム。これは、広辞苑や電話帳が余裕で1枚に入ってしまうCDをMSXで使うためのシステムだ。CD-ROMドライブ内蔵のMSXも展示していた。参考出品なので発売されるかどうかは未定なわけだけれど、発売するとすれば、早くて1年後、値段は30万円程度になるのでとのこと。

サンヨーのMSX教育LANシステム（何台ものMSXをつないで教育用に使うためのシステム）も、もしかしたらいずれ学校で出会えるかもね。

マイコンショウで目だったのは、なんといっても、MSXが音楽に強くなる期待のMSX-Audio（アスキー）とA1シンセ（松下電器）。FM音源だけでなく、サンプリング（実際の音をマイクから入れて音声合成する）までできる！

A1シンセはMSX-Audioと同じもので、商品として発売されるのはA1シンセのほう（7月発売予定）。詳しいことは来月号で紹介する予定。

実演していたので、ぜひ読者にも聞かせたかった。

じつはF・F・Bは反省しているのだ。イベントのお知らせは開催まえにしなくちゃね。

次からは、締切と情報の関係がうまくいく限り、イベント開催情報を積極的にお知らせすることにします！と原稿を書いていたら、アスキーさんから電話があった。

「6月12日〜14日にイベントをやるんですけど……」

会場は、東京・マイコンベース銀座で……うう、スペースがない。詳細は下の欄外を！

ビジネスショウ

●ビジネスショウの会場入口。会期の後半2日間が一般公開

●大量の情報処理がMSXでも可能になるMSX用CD-ROMシステム

●サンヨー・MSX教育LANシステムの展示ブース

●MSXとは関係ないけど、ひときわ目立った「ビッグ・マック」

マイコンショウ

●マイコンショウの会場入口（一般公開）

●ディスプレイとスピーカーにはさまれたA1シンセの実演

● MSX-Audioの実演ブース。今はお休み

編集部の住所が変わったのに気づいたかな？

●披露パーティーではツニーの盛田氏もあいさつ

MSX・FANを創刊号から読んでくれている読者のなかには、先月から編集部の住所が変わったことに気づいた人もいることだろう。

じつは、MSX・FAN編集部は、ファミリーコンピュータMagazine編集部、テクノポリス編集部などといっしょに『徳間書店インターメディア株式会社』という長い名前の新しい会社になったのだ。創立披露パーティーもやったぞ。

おかげで、編集部に電話がかかってくると「はい、トクマショテンインターメディアです」と舌をかみそうになってしまうので、最近電話がつらい。

ま、要するにそういうことなのでよろしくね。それからムダな電話はかけないでね。

※イベントのお知らせ●タイトル：「パソコンが世界を結ぶ——CGられないTELECOM教室」●会場：東京・マイコンベース銀座●会期：6月12日〜14日●主催：MSX推進委員会●内容：ル・マン24時間耐久レースのリアルタイム情報を東京まで電送するパソコン通信と、MSXによるCG講座など（入場無料）

まじめな顔 STRAIGHT FACE

遊びながらお勉強できる?! そんなのありかと思いつつ『漢読百科』で遊んでみた

ソニー
☎03-448-3311
(旺文社/Sony Corporation)
発売中

媒体	2DD
対応機種	MSX2専用(要漢ROM)
VRAM	128K
価格	7,800円

⬆最初のメニュー画面

『漢読百科』は、旺文社とソニーのタイアップで作られた漢字学習用のユニークな教材だ。

マニュアルとディスクに加えて、『漢字の読み方チェック&チェック』(旺文社)という参考書もいっしょにパッケージされている。まあ、学習ソフト……なんだけど。

ディスクをドライブに入れてさっそくソフトを試してみると、コンピュータを相手に問題演習を繰り返す形式で、なかは大きくわけて教育編・応用編・物知り編・百人一首編の4つに分けられ、各編がさらに細かく分かれている。

5人まで氏名を登録することができ、それぞれについて正解率や学習度(何回同じ問題をやったか)を見ることができるし、ランダムに出題したり、前回できなかった問題だけにしたり、コンピュータならではの機能がついているので、うむうむこれは効果的という感じ。

問題の内容は、小学生から社会人まで年代などに応じてだれでも使えるように、常用漢字を中心に教育漢字からJIS第2水準漢字まで、日常目にする漢字はほとんど収められている。高校入試で出題される漢字の読み方問題のほとんどが頻度順(よく出る順番)に収録されていて、高校受験の勉強にはかなり役立ちそうだ。

と、いちおう教育ソフトとしての紹介はこれくらいにして、『漢読百科』のゲームとしての側面にスポットをあててみよう。

友だち数人でディスプレイをかこみ、「クイズ面白ゼミナール」の雰囲気でやるといい。

おすすめは、物知り編の動・植物名、地名、人名の問題。章魚(たこ)だの烏賊(いか)だの比目魚(ひらめ)だの木瓜(ぼけ)だの独活(うど)だの(以上、動・植物名)、飯尾宗祇(いいおそうぎ)だの大仏次郎(おさらぎじろう)だの王仁(わに)だの額田王(ぬかたのおおきみ)だの(以上、人名)、潮来(いたこ)だの択捉(えとろふ)だの西表(いりおもて)だの(以上、地名)……4、5人でディスプレイを囲みながら読みを当てていると、妙に地名に詳しいやつがいたりして、聞いてみるとじつはもと鉄道マニアだったりして、意外な展開が楽しかったりして。

仕上げは百人一首がいいだろう。要するに、示された上の句の一部から和歌全体を思い出す形式で、まさに自動百人一首。色紙ふうの画面表示がなかなか雰囲気があってきれい。

そして、すっかり漢字のお勉強を楽しんでお開きとなるのでした。

⬆5人まで氏名を登録でき、そのなかから1人を選んでから問題開始。成績はちゃんと保存される

⬆高校入試によく出る漢字の読みが頻度順に表示される。う〜ん、受験っぽいなあ

⬆コマンドを選択すると、解いているとちゅうで、やった問題数や正解率などを表示してくれる

⬆ファンクションキーで「成績表示」を選ぶと、棒グラフで正解率を出してくれる

⬆応用編のことわざ・故事の問題をやっているところ。え〜と、「毒薬口に苦し」じゃないし……

⬆物知り編の問題は傑作ぞろい。「海月」と書いて「くらげ」と読むなんて知ってたかな

⬆同じく物知り編の地名シリーズ。北海道の地名はとくにむずかしい。ついでに位置も教えてほしい

⬆なかなか美しい百人一首の画面。ああ、今年も夏になってしまうことだなあと、思わずため息

アンケートハガキより

●Re:MSXおばさん／15km先のカンコ鳥鳴くホームセンターに珍しくMSX系の雑誌がある。MSX2を手に入れたら、こりゃ定期購読でもせにゃならんと考えておる。学校は出たものの田ンボのなかの1軒家で勤めにも行っておらんヒマ(?)な主婦はMSXをいじくりたいのだけど、カタログさえなかなか手に入らず、どの機種を買おうかのモサクもままならぬ。ぜひ、機種および周辺機械の特集を……(福井県・山東桂子)⇒乞う、ご期待(ともや)

MSXを持っている人も MSXを持っていない人も ぼのぼのできます

さて、今回はMSXにまったく関係のない本を紹介したい。たまにはいいでしょ。

「ぼのぼの」（竹書房／480円）という1冊のコミックがそれだ。著者は、しばしば"天才""鬼才"と呼ばれる、いがらしみきお先生。

主人公は、変にやさしくてどこか抜けているけれど妙に哲学的なところのあるラッコのぼのぼの。「いぢめる?」という姿のかわいいシマリスくんや、いつもイライラしているあらいぐま、毅然とした森の紳士スナドリネコさんなどの不思議な森の仲間たちに囲まれたぼのぼのとした生活を描いている。そのなかに、メルヘンタッチな物語、強烈にナンセンスなギャグ、つい考えこんでしまいそうな鋭い哲学など、なんだかよくわからないけれど、とにかく新鮮なもしろさがふんだんに盛りこまれているのだ。

このマンガは、竹書房から出ている「まんがくらぶ」「まんがライフ」という月刊の4コママンガ専門誌に1年ほどまえから連載されていて、つい最近単行本としてまとまったばかり。

そのころから、いろんなところで"ぼのぼの"の名前がチラチラ出てくるようになった。たとえば、パソコン通信で、あるネットに入っていると熱心にぼのぼのを勧めている人がいたり、「ブルータス」という雑誌で景山民夫がベタボメしていたり、「ログイン」の片隅でぼのぼのしていたり……。つい先日も「笑っていいとも」でタモリが「最近はやっているマンガといえば、ぼのぼのなんてのがあるけど……」なんていっていたので、ぼのぼのファンとしてはかなり納得してしまった。

ぼのぼのは、どこがおもしろいのかをことばで伝えるのがとてもむずかしい。ある人は、過激なナンセンスギャグとして楽しみ、ある人はかわいいメルヘンコミックとして読み、ある人は自然を忘れてしまった現代人へ疑問を投げかける問題作として感心するのかもしれない。いろんな人の好みを受け入れる豊かさがあるのだ。

たとえば、右の8コマを見て、笑う人、かわいいと思う人、なんだこれと思う人、う〜む深いと思う人、いろいろいるだろう。繰り返し読めば読むほど、いろんな面が見えてきて、ぼのぼのは何度読み返してもそのたびにおもしろい。

そしてやっぱりよくわからないけれど、ぼのぼのに対する愛着はそのたびに強くなっていくのだ。

ぼのぼのファンは伝染病みたいなものだ。今、編集部近辺では、そこらじゅうぼのぼののファンだらけである。

↑表紙。左がぼのぼの、右がおとうさん。じつは、このおとうさんがとてもすごいおとうさんなのだ

ボクのガンバル顔

↑貝を割るための愛用の石を割ってしまってかわりの石を選ぶぼのぼの。でもなかなか決められない。早く決められるよう「がんばって」いるシーンでの8コマ
©竹書房・いがらしみきお・ぼのぼの

↑「いぢめる?」「というわけなの、ねっねっ」などのことばを一部で流行させたシマリスくん。かわいい?　ねっねっ

アンケートハガキより

●カムバック・ヴァリス／①ヴァリスのステージ1、2だけでなく、3、4、5も乗せてほしい（東京都・勝間田匡）②夢幻戦士ヴァリスの3面4面5面のマップをのせて！（大阪府・増地祐一）⇨や〜だ〜よ〜（MAGU）／そんなこというなよ。キミが1か月死ねばいいだけの話なんだから（ともや）／わたしはすでに死んでいる！（MAGU）／あらら、住みにくい世の中になったもんだねェ（ともや）

『グラディウス2』にキミのアイデアが採用されるかも

MSX対応の「グラディウス」(コナミ)が発売されてもうすぐ1年を迎えるわけだが、このゲームは今もなおMSXユーザーから熱い支援を得ている。

その「グラディウス」の第2弾『グラディウス2』の開発が始まろうとしているのだ。

しかも、そのゲームのアイデアを一般ユーザーからの公募しようという、うれしい情報がある。まさに、「グラディウス2」はキミたちの手によって作りあげられるのだ。

応募要領は以下のとおり。

【募集部門】
●ゲームアイデア部門……市販のレポート用紙を使用。「ぜひこれは『グラディウス2』に入れてほしい」というさまざまなアイデアを募集。
●ストーリー、シナリオ部門……市販のレポート用紙を使用。バクテリアン軍に立ち向かった「グラディウス」を上回るような壮大なストーリーやシナリオを募集。
●イラスト部門……ハガキ大以上の白紙を使用。『グラディウス2』を想像したイメージイラストを募集。これはパッケージやポスターに使われるかも。
●モデル、ジオラマ部門……「グラディウス」のモデル、ジオラマも募集の対象。写真に撮影して応募すること。腕に自信のあるキミはさっそく！

【期間】
昭和62年6月15日～7月31日
(当日消印有効)

【実施要領】
募集は部門別募集の形をとり、各部門の憂秀作品については、随時審査により表彰し、豪華商品を予定。

【あて先】
〒650 兵庫県神戸市中央区港島中町7-3-2 コナミ工業㈱ グラディウス2 アイデア募集係

リキ入れて応募しよう／

●MSXユーザーを熱狂させた「グラディウス」が、キミたちのアイデアで再びよみがえる！

相談事・ひそかな情報etc.はこちらへ

F・F・Bでは、読者の知りたい情報をググッと切りこんで調査・取材をしていくために読者からの質問・疑問・注文・怒り・秘密情報etc.を求めます。
●AVG、RPGで行きづまっている人、その他のゲームで困っている人、また、ソフトの裏をかいた必勝法を見つけた人は「ゲーム十字軍」まで。
●自分の持っているソフトや有名ソフトのことで疑問に思っていること、怒っていること、ソフトハウスへの注文など、聞きたいことのある人は、「直撃」係まで。
●自分のかいたイラスト、4コママンガ、コント、詩など、どうしても人に見てもらいたい人は、「サイケデリック」係まで。タイトルのように"サイケ"でなくてもかまわないけれど、どうせなら期待している作品のほうがおもしろいと思う。
●キミが最近夢中になっているのに、古いためにどの雑誌でも相手にされていないものがあったら「名作」係まで。キミの鋭いゲーム評もつけてくれると、たいへんうれしい。
●そのほか、F・F・Bで取り上げてほしいことなら何でもOK。係名も適当につけてくれると楽できてうれしい。
＊F・F・Bは読者の手、足、口、耳、脳ミソ、掲示板、新聞、ゴミ箱、文集、同人誌……そのほかいろんなものになります／

ファン ファン ボックス
F・F・B

プレゼント PRESENTS

毎度おなじみプレゼントコーナーです。でも、今月は次の1つだけ。
●竹書房より
『ぼのぼの①』……5名様

プレゼントのほしい人は、官製ハガキに右下の応募券をはり(a)『ぼのぼの①』、(b)氏名・年令・住所(〒)・電話番号を明記して、
〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部 F・F・Bプレゼント係
まで。

〆切りは6月30日必着。当選者は8月8日発売の9月号の欄外で発表します。

あ、そうそう。ハガキの余白にF・F・Bの感想、文句、いちゃもん、要望なども書いてくれる人がときどきいて、とてもうれしい。ぜひ、何か感じたことがあったら、ちょこっとでもいいから書いておいてほしい。悪口書いてあったからといって当選を取り消したりしないから安心して書きたい放題書いておくれ！

それから、右の掲示板も読んでどんどんお手紙くださいね。あまりお手紙がこなくてさびしいの。イラストがかなり多いので来月号あたりでまとめて紹介しようかなっと。

お詫びと訂正

本誌の6月号『FAN COLLECTION』51ページ、主要ネットデータ・一覧表の「TULIP BBS」の所在地「新潟」と記されていましたが、これは「栃木」の誤りでした。ここにお詫びして訂正させていただきます。(ごめんなさい、もうしません・編集部"ぽんっ")

アンケートハガキより
●おいおい／ぼくは今までMSXを主題とした雑誌はMSXマガジンだけだと思っていました。ある日、書店に行くとなんとMSX・FANがあったのです。もちろん、この雑誌ははじめて買いました。そこで友人に聞いてみると、この雑誌は2、3か月に1回しか発売しないと聞いて少し残念に思いました。これからは毎月発売していただけるとぼくとしてはベリーハッピー(東京都・井上賀周雄)⇨おいおい、MSX・FANは創刊号から毎月発売してるって／(ともや)

F・F・B 7月号 ▶応募券◀

今月と来月の2回に分けて、ゲーム十字軍に質問の多かったRPGの攻略法をマップで紹介しよう。RPGといえばマップが命の次に大切だ。これがないと迷路でうんとこ迷うし、体力はムダに消費してしまうし、おまけにいやなモンスターに会わなくちゃなんないし、とにかくマップがないというのはいやなことだらけだ。というわけて、第1回はT&Eソフトの『ハイドライドII』とアスキーの『ダンジョンマスター』をメーカーの協力を得て、特別攻略。

MAPで攻略 その①

フェアリーランドの平和をキミは守りきれるだろうか!?

T&Eソフト
☎052-773-7770
発売中

媒体	(S-RAM内蔵)
対応機種	MSX MSX2
RAM	8K
価格	6,400円

ワナあり、謎あり、魔法合戦ありの本格アクション・ロールプレイングゲームだ。地下5Fまでを特別公開！

フェアリーランドが危ない！

その昔、バラリスによってモンスターのすみかとなってしまったフェアリーランドも勇者の活躍によって平和を取り戻していた。ところが、地下の奥深くでは邪悪な意識が目覚め始め、再びフェアリーランドを地上も地下も邪悪なものが創造するモンスターたちでおおいつくそうとしていた。危機を感じた修道僧たちの願いで、ひとりの男の子が神によって選ばれた。それがキミだ。邪悪なものを倒し、フェアリーランドの平和を守りきることができるだろうか。

TALKモードで情報集め

Ōを押すと、トークモードに入る。正面から人にぶつかると会話ができるんだ。フォースの値によって重要な情報を手に入れられる。特に、ボンズはいちばんの物知りだ。意外な情報が得られる。

←ウインドウが開く

攻撃と防御の使い分けがポイント

ふつうはアタックばかりで、ほとんど使うことのなかったディフェンスモードもじつは重要な意味がある。敵の攻撃をおおはばに防いでくれるということ。自分がまだ弱いときにアイテムを取りに行く場合や、逃げるときに使おう。

要注意の敵キャラ

ここで紹介していないのも合わせると全部で約30個のキャラクタが登場する。ここでは、倒すのが少々めんどうだったり、利用すると経験値があがることが多いヤツだけを選んでみた。キャラクタの特性を知ることも冒険には大切だね。

クラーケン	リザード	スラッグ	ウォーム
地下1Fで最初に苦しめられるのはこいつだ。強敵。	SLEEPの魔法をいやというほど使ってくるヤツ。	WAVEの魔法を2発分持っているというモンスター。	砂漠の守り神。FORCEは減少するけど、EXPは大。
ウルフ	**ゴーレム**	**アスピス**	**マイコニッド**
森の中ですばやく動きまわる。地上では最強の敵。	地下深くでノロノロ歩きまわるジャマなヤツ。	主人公と同じ速さで移動する。逃げ切るのはムズイ。	キノコのモンスター。強い相手なので注意しよう。

必携のアイテム

このゲームにはこんなにたくさんのアイテムがあるのに、オイルとカラークリスタル以外は1度に10種類しか持つことができないんだ。もし、10種類持った状態でアイテムを拾ってしまうと、1つ捨てなくてはならない。どのアイテムが必要でどれが不必要かをよく考えないとたいへん。魔法で代用できることもあるから研究してみよう。

ショートソード	ホーリーソード	レーザーソード	スカルロッド
安いのはいいけど、素手よりわずかに強い程度じゃね。	ショートソードよりも強いけど値段が高いのはイタイ。	塔の5Fで手に入る最強の剣。もちろん取っておこう。	このつえを持つと魔力と魔法に対する抵抗力が上がる。
ジェムロッド	**ドリームスタッフ**	**チェインアーマー**	**プレートアーマー**
スカルロッドより高いのにあまり効力の差はない。	幻夢のつえ。これを持った者の魔力を最大に引き出す。	鎖のよろい。これを身につけると防御力が上がる。	かなり高いがそれなりに防御力はかなりのものがある。
マインドシールド	**ライフシールド**	**ヘルメット**	**ランプ**
あまり強くないけど安いのは魅力。最初はこれがいい。	最強の盾。かなり高いけど地下の冒険には必要だ。	身につければもちろん防御力は上がる。買って損なし。	オイルがないとまったく意味がないけど地下の必需品。
アンティドゥト	**サルブ**	**ミスティックドラッグ**	**リバイブ**
毒が体に入ってしまったときにこれを飲もう。	体力回復の薬REINFORCEの魔法と同じ。	飲むと透明になれる。大事にとっておいたほうがいい。	これを「使う」にしていれば、1度だけ生き返れる。
カギ	**オイル**	**カラークリスタル**	
塔の入口や宝箱を開けるのに必要。ちょうどしかない。	ランプ用。売っているが地下でわいてるところもある。	それぞれ意味を持っている。元の場所に戻さなければならない。	

はみだしウルテク 〈ハイドライドⅢ・耳より情報局／その1〉DEFENDモードにすると、敵から受けるダメージをかなり防げるというのは知っているよね。でも、DEFENDにはまだ他の使い道があるんだ。それは水の中やマグマの中に入るときも、モードはDEFENDにしておいたほうがLIFEの減りが少ないということなんだ。地下では水やマグマの中を長い距離走らなければいけないところもあるので、これだけは頭に入れておこう。

魔法を使いこなせ

魔法はこのゲームではかなり重要な要素なんだ。使いこなせるかどうかが、地下で生き残るための分かれ道となる。気を入れて魔法の勉強に励んでほしい。りっぱな勇者はカだけではないのだ。

魔法はアイテムの代わりになる。DETOXICATEとREINFORCEがあれば、アンティドートとサルブは不要だ。JUMPは、死にそうなときもすぐ上に逃げることができるし、TELEPORTでは、なつかしのスタート地点、森の街へいっきに帰ることができる。攻撃用の魔法はどちらかといえばあまり意味がない。むしろ防御用の魔法のほうが多く使う。REVOLVEは、余計な戦いをせずにすむし、SEARCHの魔法は何回使うかわからないほどだ。CLOUDはクラーケンやゴーレムを倒すときに使おう。

タイプ	名前	使用するのに必要なレベル	使用するMAGIC	効果・特徴
キャンプ用	DETOXICATE	3	8	体に入ってしまった毒を消す。アイテムのアンティドゥトと同じ効力だ。
	REINFORCE	5	16	体力を回復するための魔法。サルブと同じ効力。地下では自然に回復しないので、よく使う。
	JUMP	9	32	地下帝国で1つ上の階の同じ位置へワープする。ただし、地下2Fより下でないと使えない。
	TELEPORT	17	64	旅の出発地点フェアリーランドの森の街へ一瞬のうちにワープする。ほんとうに危いときに使うこと。
攻撃用	FIRE	2	5~10	火の玉を発射する。ただし、障害物に当たると消えてしまう。レッドクリスタルを取るときにも使う。
	ICE	4	10~20	氷のかたまりを発射する。FIREと違って、障害物に当たっても消えることはない。
	WAVE	8	15~30	一直線上にいる敵をすべて、一定のダメージを与えることができる。もちろん障害物に当たっても消えない。
	MAGMA	12	22~45	自分のまわりの地面をマグマに変え、そこにいるモンスターにダメージを与える。
	FLASH	16	30~60	その画面上にいる敵すべてに一定のダメージを与えることができる。バラリスもこの魔法を使う。
防御用	REVOLVE	2	20	敵の目をまわして、進行方向を変えさせる魔法。迷路ではゴーレムが道をふさいでいるときなどに使うとよい。
	SEARCH	4	35	この魔法が使えないと、このゲームを終わらせることができないといわれている。謎を発見するための魔法。
	SLEEP	8	50	この魔法は敵を眠らせてしまうというものではなくて、敵のSTRを下げるもの。
	CLOUD	12	50	敵のACを引き下げて、こちらの攻撃が当たりやすいようにする。クラーケンやバラリス、ゴーレムに使おう。
	SILENCE	16	50	敵のMAGICを引き下げる。ハーピーもこの魔法を使ってくる。

フェアリーランド 地上
左右のつながりのズレに気をつけて

冒険は右上の森の街から始まる。最初は武器をそろえ、グールあたりを倒して経験値とゴールドをかせごう。ある程度強くなってから地上を探検。地上は上下左右つながってるけど、多少のズレがあるので注意。人にはフォースの多いときに話しかけよう。つぎに川のそばのカギを取ろう。そのカギで塔の入口が開くんだ。カギの右上にある岩を下から押すと、ダンジョン1の入口が現れ、矢印の橋から川に入ると、離れ小島のダンジョン2まで行くことができる。その他に墓石の1つを壊して砂漠に行くと、街が出現している(マップは出現した状態)。ブラッククリスタルを持っていると街は出現しないけど、街の下にあるミスティックドラッグを取るには持ってないと取れない。

はみだしウルテク 〈ハイドライドⅡ・耳より情報局/その2〉ゲーム開始直後の手頃な敵を紹介しよう。それは墓場にいるグールだ。深追いさえしなければ、まず死ぬことはない。はじめのうちはぐっとがまんしてグール殺しに専念しよう。〈ハイドライドⅡ・耳より情報局/その3〉砂漠の街でゲーム開始直後でまだ何もしてないと、毒の泉とマジックを回復させてくれる泉のままだ。そこで、この街の左下にある木の下に行って、岩の下のダンジョンで憶えた呪文を入力してみよう。

ワンポイント　オークを倒してお金をためよう！

塔の5Fにだけいるオークは、たくさんお金を持っている。そのうえ、取らなきゃならないカギも持っているんだ。たくさん倒して、お金をためよう！　ただし体力に注意。

塔タワー　迷路はすばやく走り抜けてしまおう！

地上で拾ったカギでこの入口が開く。まず、塔に入ったらオイルの残っている量を調べよう。オイルがないと、この複雑な迷路の中で真っ暗になってしまった場合、たちどころに迷ってしまう。塔に入るまえに1度セーブしておくほうがいいね。中に入ったら、戦いをなるべくしないようにしながら、ひたすら階段をめざそう。なぜなら、塔の中では体力の回復がほとんど望めないからだ。薬か魔法を使うしか方法がないんだ。モンスターの中には善のヤツもいてうっかり倒すとフォースを失うし、そのために店に入れなくなったり、聞きたい情報ももらえなくなってしまってはつまらない。とにかく3Fまできてしまおう。3Fにはアンティドゥトという解毒剤のアイテムがある。特に必要ではないので無視してもいいかも。4Fは印のついている柱を右側から押してやろう。5Fへ行ける。ウルフがいるので急がないと！　5Fでは、とにかく奥にあるレーザーソードを取ってしまおう。もし、体力が少なければ地上に1度戻って体力を回復させてからでもいいし、体力が残っているならそのままオークを倒しに行ってもイイネ。何匹も倒すとカギが見つかる。これを取ったら一目散に地上へ。

3F
2Fへ
4Fへ
アンティドゥト
4F
3Fへ
5Fへ

ワープ2
ワープ1より
ワープ1
カギ
ワープ2より
サルブ
地上より
呪文

ダンジョン1／岩の下　地下帝国に行くためには呪文が必要だ

中に入ったら、まずワープ1でワープしよう。そのあとで、矢印のあるカベをスス一ッと通り抜けて、カギを取る。そんでまたカベを抜けて戻ってこよう。それから、呪文を見にいってそれがわかったら、さっさとワープ2に行って地上に戻るのだ。

余裕のある人はサルブ(体力回復剤)を取りに行ってもいいね。でも、あんまり調子にのってウロウロしているとうるさいウルフにひっかかってしまうぜ！　シーフの中には倒すとフォースが減ってしまうヤツもいるしね。

5F
4Fへ
体力の減るワナ
体力の減るワナ
レーザーソード

ワンポイント　ワープは便利だけどワナかも

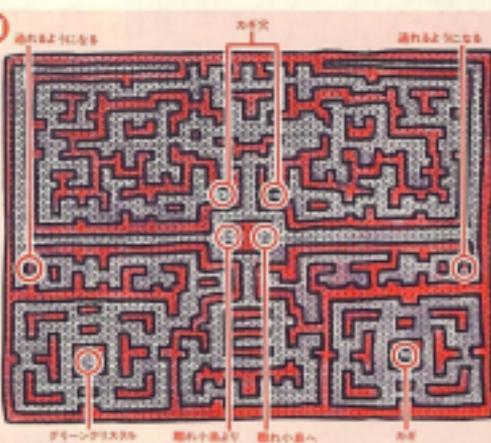
ワープはふつう便利なはずなんだけど、このゲームの場合はときどきワナとして使われている。閉ざされた迷路のむこう側に行くときはマップをよく確かめてから！

はみだしウルテク　〈ハイドライドⅡ・耳より情報局／その4〉地下1Fにいる精霊は地下3Fにあるゴールドクリスタルがないと見つからないよね。前作では王女が姿を変えられていたのだけれど、今回は1人しかいない。助けてみてもたいした違いは出てこない。でも、この精霊には重要な役割があったのだ。それは地下5Fへ行くための階段を見つけてくれるというのだ。必ず助けておこうね！

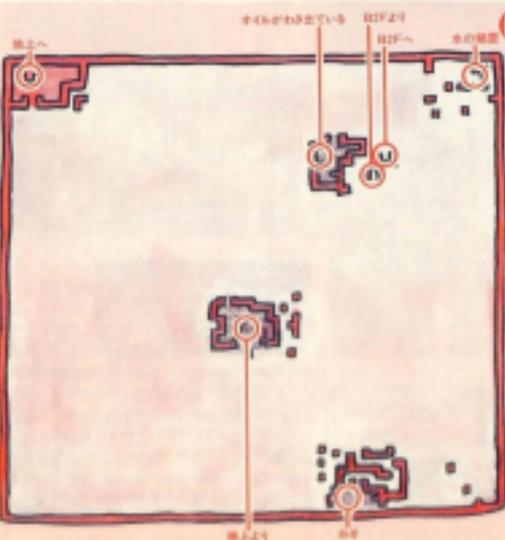
ダンジョン2／川の下
左右対称の不思議な離れ小島の迷路だ

このダンジョンに入って気づく点は迷路が左右対称になっているということ。謎の位置も対称だけど、実際に必要なのは片方だけだ。もう片方は行っても行かなくてもいい。まず、離れ小島から下りてきたら上にぐるっとまわってカギ穴まで行こう。ここにカギを差しこむとあるところのカベが抜けて、通れるようになるんだ。そこを通り抜けて、アザーを倒そう。経験値がもっとほしかったら、ここでかせげる。開いたカベのところまで戻って再びくれば、アザーが復活していて何度でも倒して経験値を手に入れることができるんだ。とりあえず、アザーからグリーンクリスタルを取っておこう。取るときは右からにすること。左からだとワナにはまって体力がおもいっきり減ってしまうぞ。グリーンクリスタルは戦闘中でも体力を回復してくれるありがた〜いアイテムなんだ。

ちなみに右のほうにあるカギは取りに行く必要は全然ない。だってそれを取りに行くには1つカギを使わなくてはならないんだ。

カギ穴
通れるようになる
通れるようになる
グリーンクリスタル
離れ小島より
離れ小島へ
カギ

ワンポイント　アザーでいっきにレベルアップ！

このゲームは、2回画面をスクロール、または画面切り換えをすると、敵が復活する。そんなことを利用してダンジョン2にいるアザーを何度も殺してお金をがっぽりためることができる。塔のオークと同じだ。経験値もたくさんくれちゃうし、レベルアップするにはかっこうの相手だね。

地上へ
オイルがわき出ている
B2Fより
B2Fへ
水の精霊
地上より
カギ

地下1F
でっか〜い地底湖には水の精霊が！

地下帝国に下りてきてまずびっくりするのは、この真っ白に広がる地下水だ。ただ中にいるだけで体力が減ってしまう。さて、地上からまん真ん中に下りてきて最初に行くところは、右下のカギのところだ。これを取っておこう。くれぐれもクラーケンに気をつけて。つぎにオイルの補給をしておこう。ここにはオイルがわいているところがある。真っ暗になってしまわないうちに寄っておいたほうがいいね。ただし、180以上だと補給できないんだ。で、気になる水の精霊のほうは今回は無視。どうしてかって？　いま行っても出てきてくれないからなんだ。ゴールドクリスタルを持っていないとだめなんだって。これは地下3Fに行かないと手に入らない。ここは涙を飲んで、地下2Fへと進もう。地下1Fではビッグフライ、マッドマン、クラーケンなどを倒してゴールドをためて、経験値をあげ、レベルアップにつとめるっきゃない！

ワンポイント　クラーケンをせっせと倒せば、レベルアップがラクチンかも

クラーケンというモンスターは他のモンスターの中でもベスト3にあげられるほど強いヤツだ。こいつを何匹も何匹も倒せば、レベルはすぐに上がるというもの。

はみだしウルテク　〈ハイドライドⅢ・耳より情報局／その5〉ブラッククリスタルの効力を紹介しよう。「ブラックは悪への道標」という言葉もあるように、コイツを持ってると自分にとって不利になる効力のほうが多いのだ。①体力が自然回復しない。②砂漠の街は出現しない。③持っているだけでコンディションがダークサイドになってしまう。④使うとマジックを回復してくれる代わりにフォースが減ってしまう。⑤地下5Fでは捨てておかないと取り返しがつかない。

地下２Ｆ
毒ガスのワナがしかけられた怖い迷路

下りてきたら、まずスイッチを入れよう。すると、カベが開いて下に行けるようになるんだ。ところが、そこは毒ガスでいっぱい。いくらアンティドゥトやDETOXICATEの魔法を使ってみてもまったく効き目がない。ここはあえてつっぱしって下にあるスイッチを切りに行く必要があるね。このスイッチを切るとまた奥に進むことができるようになる。カギを取ってさらに中央へ行こう。おっと、ここで宝箱をのぞこうなんて考えないほうがいいよ。ボロボロになってしまいたい人はいいけど、ここはワナだからね。さて、中央の１本道で敵と出会ってしまったら、REVOLVEでかわしてしまおう。左に抜けたら、下へ行き、1度地下3Fへ下りて、またすぐ地下2Fに戻ってこよう。例によってカベを通り抜けて上からぐるっとまわると、パープルクリスタルが取れるんだ。あとは中央のやや上の通路をまわって、地上に戻ってセーブ。消極的かもしれないけど、安全第一でね／なんといってもここにはホブゴブリンやオーガなんて強敵がウジャウジャしているから、用心にこしたことはないのだ。こそこそとモンスターたちから逃げまわってアイテム集めをしたほうがいいと思うよ。

ワンポイント　ワナには注意が必要です

地下の２Ｆ、３Ｆになってくると、にくたらしいワナが多くなる。特に２Ｆと３Ｆはふたごのようにそっくりな作りになっているだけに、アブナイ！　１画面だけを見ていると絶対わからないのだからこまってしまう。

地下３Ｆ
地下の２Ｆとすべて同じなんだが!?

この階は地下2Fと同じ作りだ。さっきと同様にまずスイッチを入れて、下へ行くためのカベを開く。まあ、ここまではいいんだけど、さっきスイッチを切ったところでまた切ろうとするとこんどは体が動かなくなるというワナにはまってしまう。ひっかかったら、スペースキーを連打するとなんとか抜けることはできる。ワナをさけるためにもこれからは、SEARCHの魔法でワナの正確な位置を調べるようにしておこうね。さらに左に進んだところにあるスイッチは人面石。こいつは下から押してやるんだ。そうすると、すぐそばのカギを見つけられたり、いろいろといいことがある。この階で注意したいのが中央のドリームスタッフだ。中へは右のカベを通り抜けて、半キャラ上から入ること。この場所はワープと宝箱が同居していて、下寄りから入ると先にワープしてしまうんだ。アイテムを取ってからワープするようにね。

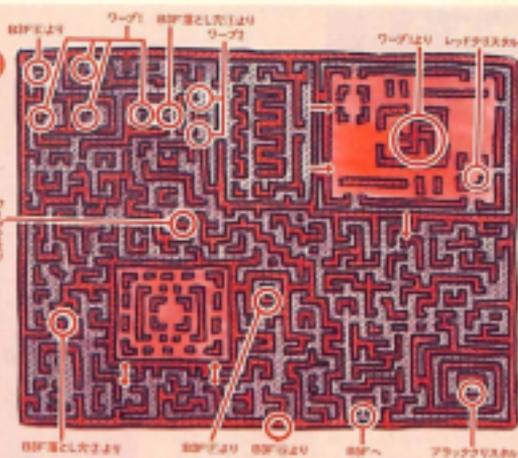
はみだしウルテク　〈ハイドライドⅡ・耳より情報局／その６〉冒険もそろそろ中盤戦に入り、地下３Ｆあたりに来るとまず頭にくるのがこれだ。リザードの使うＳＬＥＥＰの魔法。これを使われると自分の防御力が下げられてしまうので、攻撃を受けやすくなる。でも、そんなときには落ちついてリターンキーを押すのだ。そしてアイテムのウインドウを１回開こう。ホラ、やったね。ＡＣ（防御力）が元に戻っているだろ？

地下4F表面
おおきな謎が隠されているという迷路

地下3Fから下りてきたら手近なワープでワープしてみよう。ワープ先の右下あたりに悪魔岩があるのでFIREの魔法を使おう。ここで注意を1つ。悪魔岩、苦悶岩はぜったいに下から押してはいけない。下、つまりまえを通ると、悪魔のような妖力で悪魔岩はフォースを、苦悶岩は魔法力をすべて吸いとってしまうのだ。というわけで、ここでは悪魔岩の下にレッドクリスタルが見つかる。それを取ったら、マップの右下すみにあるブラッククリスタルも取りに行こう。でも、ブラッククリスタルはなくてもいいんだ。なんでいまさらこんなものを拾うのかというと、ブラッククリスタルは使うとマジックが満タンになるという機能を秘めているからなんだ。さて、そのあとはついに裏面に突入。じつはこの4Fの迷路は、デュアルダンジョンといって二重構造になっている。左下にある広場みたいなところを出入りすることによって、自由に表と裏を行ったりきたりできるんだ。

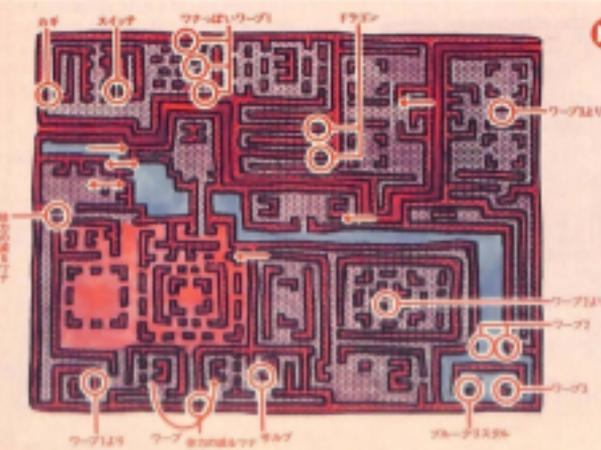
B3F㊤より
ワープ1
B3F落とし穴①より
ワープ2
ワープ1より
レッドクリスタル
ワープ2より
B3F落とし穴②より
B3FⒻより
B3FⒼより
B5Fへ
ブラッククリスタル

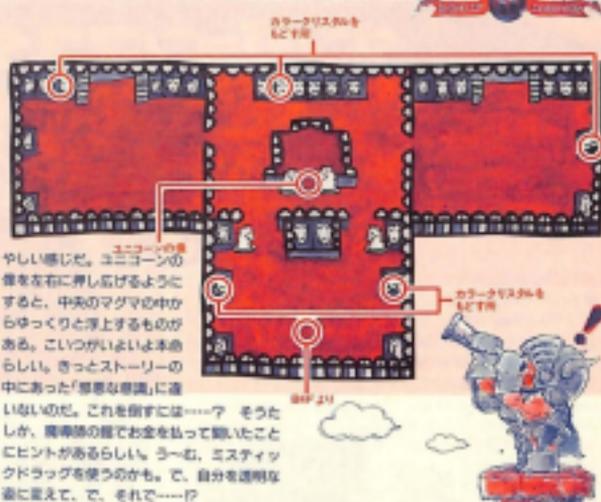
ワンポイント デュアルダンジョンとはいったい何だろう!?

地下4F表面の左下に広場みたいなところがあるよね。裏面へ行くにはじつは、こっから行くんだ。穴があるわけでなし、どういうしかけになっているのかというと、表面の広場から真上に進むと裏面をいつのまにか歩いている。そんで戻るときは広場の四方から中に入れば表面に行ける。

地下4F裏面
ここはていねいに攻略するのが鉄則

表面からくると左下の広場から上に進んでいる感じだよね。こんどはまわれ右をして広場の下にあるサルブ(体力回復剤)を取りに行こう。ここで下のカベぎわの通路を通ると、見えないカベで体をキズつけることになってしまうので、ここはワープを使おうね。サルブを取ったら、また広場に戻ってそのまま上に進んで矢印どおりに左に行って、すぐにマグマの中に入ろう。マグマを右に進んで上にまがったところを左に入る。そうするとドラゴンが待ちうけている。CLOUDで弱らせてから攻撃をかけよう。ドラゴンを突破したら、左上奥のスイッチを入れて、横のカギを取るベシ。帰りはワナっぽいワープを使って左下に出よう。で、またまた広場に戻ってさっきと同じようにマグマの中に入るんだ。こんどは、マグマの途中(中央付近)で1度陸にあがってまたすぐに川の中に入って、右下のブルークリスタルをめざす。そのあとワープして、広場に戻り、無事表面に帰る。

というわけで、やっとこクリスタルを全部そろえたら、地下3Fまで戻って、地下3Fの左上の階段からもう1回地下4Fの左上に出よう。そして、ほぼ対角線上にある地下5Fへの階段まで急ぐんだ!

はみだしウルテク 〈ハイドライドⅢ・耳より情報局/その7〉広大な迷路の中には、ちゃんと道でつながっていないところもある。そんなときに使うのがワープだ。だけど、ワープは一瞬にしてまったく知らないところに放り出されるので、ワープした後はポーズをかけて、自分がいまどこにいるのかを確認しよう。さもないと迷路の中で迷ってしまうぞ! ちなみにワープは一方通行が多いので、どこに行くかわからない。ワープをするまえには1度セーブしよう。

地下5F カラークリスタルはすべて元どおり！

ここで、ブラッククリスタル以外の5つのクリスタルを全部持っているか、フォースはJUSTICEになっているかもう1度確認しておこう。すべて条件がそろったところで行動開始だ。さて、地下4Fから下りてきたら、バラリスが何匹もいることに驚いてしまう。前作では最強だったバラリスが、なんでこんなにいっぱいいるんだ。しかも、FLASH攻撃なんてものをしかけてくる。CLOUDを使って、何匹か倒してみても、数がまったく変わらないようだ。SEARCHを使っても、画面全体が光ってしまう。しかたがないので、近くにあるゴーレムの像に体当たりすると、像の目の位置にカラークリスタルがはまるではないか！　ということはすべてこれで解決がつきそうだ。とうとう5つともそれぞれの像の目にはめこむことに成功。

というものの何の変化もおこらないんだ。残るはただ1つ、ユニコーンの像が何やらあやしい感じだ。ユニコーンの像を左右に押し広げるようにすると、中央のマグマの中からゆっくりと浮上するものがある。こいつがいよいよ本命らしい。きっとストーリーの中にあった「邪悪な意識」に違いないのだ。これを倒すには……？　そうたしか、魔導師の館でお金を払って聞いたことにヒントがあるらしい。う～む、ミスティックドラッグを使うのかも。で、自分を透明な姿に変えて、で、それで……!?

㊙ウル技だぜ！

ここにあるウル技（テク）は、ハッキリいって邪道です。ほんとうに『ハイドライドⅡ』を楽しみたいという人は、無視してくださいね！

一気にお金が50000ドル！

まず最初に何かを買ってからブラッククリスタルを持って、なんでも屋『ボンボン』へ行こう。ここでブラッククリスタルを買ってもらうことにしよう。すると、即断られてしまうから、すかさず最初に買ったものを代わりに売るわけ。つぎにカーソルを左右に移動させると何もないところまでカーソルが行く。そうすると何回でも売りつけることができる。これで、お金は思うままだね。

カギがいきなり10個も

ゲームを解くうえでいちばん悩まされるのがカギだ。ほんとうにぴったりの数しかないんだよね。でも、これもお金を楽をしてためる方法と同じ方法を使う。なんでも屋『ボンボン』でブラッククリスタルを売ろうとして断られたら、こんどはカギを売ろう。表示がなくなっても、もとあったところにカーソルを合わせるとまた売ることができる。こうしてカギを2回売ると、なんと10個になっている！

STRをラクラクあげちゃお

STRはテンプルに行かないと上がらないというのはみんな知ってると思うけど、あのボクシングに勝つのって意外とたいへんなんだよね。そこでSTRを最初の1回で最高にする方法を教えてしまおう。ボクシングの試合中にESCキーを押すんだ。すると坊さんの動きがかなり遅くなる。これでキミも楽勝だぜ！　10回も連勝すれば、STRはいっきに最高値になってしまうというもんだ。

レベルアップはこんなしくみ

レベルの最高値はいくつなのか、知ってるかな？　レベルはじつは20が最高なんだ。それ以後はEXP9999までで、それ以上はのびない。レベルアップしたときに増加するのはLIFEとAC。このうちのLIFEの増加率というのはじつはランダムに決められているんだ。だから運がいいか悪いかによってずいぶん違ってしまう。レベルアップの幸不幸も、結局運命なのかな？　人生を感じるなあ。

T&Eの特製ヒントブックだい！

『ハイドライドⅡ』を持っている人はすでに知っていると思うけど、T&Eソフトでは、買った人にヒントブックを用意している。

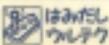
マニュアルにはその申しこみ用紙がついていて、必要事項を記入して500円分の切手といっしょに送るとB5判36ページの豪華ヒント集が手に入るんだ。もちろん文章を書いているのは開発部アミューズメントチーム、ゲームを実際に作った人たち。『ハイドライド』ファンの必読の書だね！

はみだしウルテク　〈ハイドライドⅡ・耳より情報局／その8〉まず、このページに書いてある㊙ウル技を見てくれ。左のお金がたまるテクニックをやっている途中に、反対側の右のカーソルキーを押してみよう。カーソルが消えても気にせずにさらに1、2度押していると、カーソルが自分の左を向いたときの姿に変わっている。別に得になるわけではないけど、おもしろいでしょ！

MAPで攻略 その② 迷う勇者は必読! 地下10Fまでの完全マップ公開!

ダンジョンマスター

アスキー
☎03-486-8080
発売中

媒体	ROM
対応機種	MSX MSX2
RAM	16K
価格	5,800円

冒険には出てみたものの、道に迷うわ扉は開かないわで悩んでいる勇者諸君に、全マップをドンとプレゼント!

ダンジョンマスターの称号をこの手に!

地下のダンジョンの奥深くに眠る"エリスの指輪"を求め、立ち上がった4人の勇者たち。職業も性格も個性的な4人の中から、ひとりだけ選び成長させて(RPGだから当然か)ゲームを進めてもいいし、最高3人までは同時に遊ぶことができる。

ひとりでプレイするなら、攻撃力と防御力のバランスが取れている"クレリック"をおススメしよう。はたしてダンジョンをマスターするのは誰かな?

腕が立つ
●ファイター
特殊技能はないが、誰よりも体力がある。

手先が器用
●シーフ
宝箱や扉を開けるならこいつにまかせよう。

呪文を使う
●クレリック
呪文も武器もバランスよく使えるキャラだ。

魔法の天才
●マジシャン
攻撃的な魔法が得意。使用武器には制限あり。

クレリックの呪文

KATU
精神を集中し、強い念を敵にぶつける。レベル1から使える。

NAR
仲間と自分のケガを同時に治す。レベル3から使える呪文だ。

NHEN
敵を一定の時間だけ金縛りにできる。レベル5になると使える。

HOMRET
宿屋へ瞬間芸で戻れる。危険なときはこれに限る。レベル7から。

マジシャンの呪文

MAZ
魔法の矢を指先から放つごく初級の魔法。レベル1から使える。

GANK
自分のレベルの分だけ敵の防御力を下げる。レベル2から使える。

CHARP
目の前に超低温の冷気を集めて敵に放つ。レベル3で使える。

HONG
摂氏7000度の灼熱の炎をおこして放つ。レベル4から使える。

ZBOLT
30万ボルトの稲妻を指先から発射する、最も効果のある魔法。レベル5からしか使えないのだ。

ILYUCK
周囲の敵全部に見えない力でダメージを与える。レベル6から。これがあると最高にラク!

地下のダンジョンは貴重な武器の宝庫だ

スタート地点の「CITY OF GHOST」には武具屋「Guild」がある。もちろんお金がなければ話にならないので、とりあえず敵を倒して貯金する必要がある。また、ダンジョン内には「Guild」では絶対手に入らない武器が落ちているので、くまなく歩いてみよう。

出現する場所が決まっている武器以外のアイテムは、後ろのページのマップに書いてあるけど、ランダムに出現する武器は、「Guild」とダンジョンを行き来して探し出そう。

杖
いちばん安い武器で身につけるとパワーが1あがる。100 Gナリ。

グレートソード
お金で買う武器の中では最強。60000Gでパワーは7あがる。

スモールシールド
文字通り小さい盾。防御力が1あがり、100Gで買える。

短剣
「クレリック」「マジシャン」は使えない。パワーが2もアップ。

弓
「シーフ」だけが使え、無制限に矢が放てる。300Gで買える。

シールド
標準サイズの盾。1000Gで売っていて、防御力は3あがる。

メイス
値段は1000Gでパワーが3あがる。殴る武器でいかにも痛そう。

アーマー
4人全員が装備できる防御服のようなものだ。50Gで買える。

ラージシールド
Guild(地上の武具屋)にある最強の盾。10000Gで買える。

ソード
やっぱりファイターはこれだね。5000Gでパワーが4あがる。

ライトアーマー
「マジシャン」は使えない。防御力が上がる。値段は500Gナリ。

ポーション
7種類あり、HP(体力)やMP(魔法の力)を回復させる。

グレートメイス
この巨大なメイスは10000Gする。そのかわりパワーが5あがる。

ミドルアーマー
"ライトアーマー"より防御力が高い。5000Gで売っている。

リング
色違いで合計6種類。HPやMPの回復や防御力をあげる力がある。

バトルアックス
戦闘用の大きなおの。値段は30000Gと高く、パワーは6あがる。

ヘビーアーマー
地上で手に入る最強の鎧。50000Gもするが防御力はバツグン。

エリスの指輪
探しているのはこれだ。ダンジョンの中にひっそり隠されている。

闇に潜む魔物たち

広大なダンジョンの中、そして地上にも魔物たちがいっぱい出現する。とりあえず自分のレベルがあがるまでは、地上をうろついている弱いヤツから倒して経験値を稼ぐこと。レベルが少しあがると弱いのを相手にしても経験値がまったく変わらないのでダンジョンへ降りて少し強い敵と戦ってみよう。深追いをしないのがポイントだ。

ゴースト
ほとんど地上や浅い階にうろつくいちばん弱い敵。

アイ
目玉に足が生えた追跡タイプのモンスターだ。

ケルプ
人喰い植物だ。植物なのでもちろん動きはしない。

バット
地上や地下1、2Fあたりにいる。動きが素速い。

ゾンビ
あちこちで見かけるおなじみさん。体が少し大きい。

トロール
地下9、10Fに出現する巨大な怪物。かなり強いぞ。

シェリーカー
地上1〜3Fにおもに出るキノコのモンスターだ。

スケルトン
悪の力で甦ったガイコツのお化け。ありがちなヤツ。

ドラゴンパピィ
まだ子供のドラゴンだけど、甘く見てはいけない。

ラット
動きがとっても速くて捉えにくい、大きなネズミ。

マッドマン
かなりグロテスク。強さは中ぐらいだけどネ。

ドラゴン
ダンジョンの最深階に住んでいる最強の怪物だ！

スライム
おなじみのスライム。性格はしつこく、追ってくる。

ゴブリン
ダンジョンの下のほうに潜む、かなり強い怪物だ。

地下6F PPLD ZAKC SCPG

地下7F QGRG QDNE OJPE

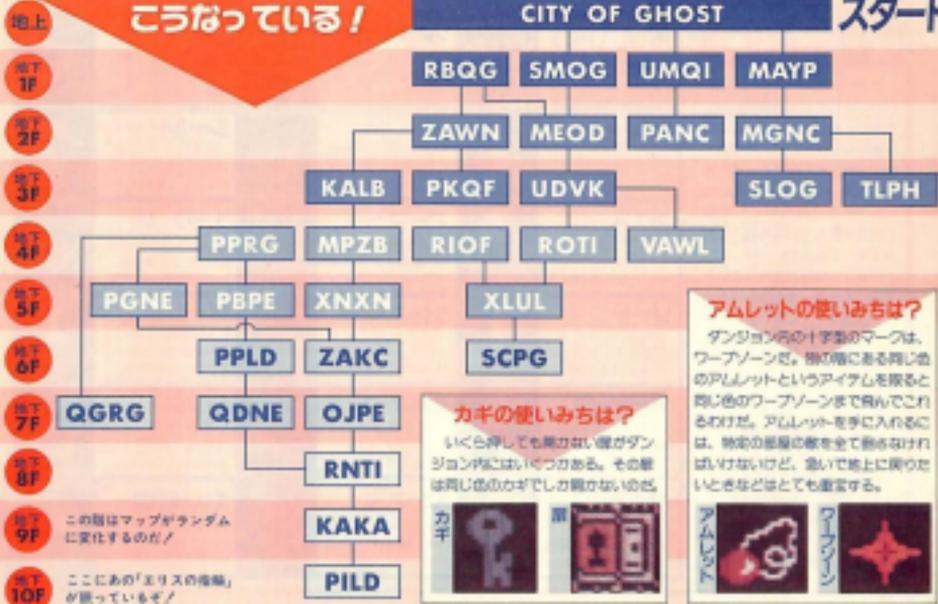
地下8F RNTI

地下9F この階はマップがランダムに変化するのだ！ KAKA

地下10F ここにあの「エリスの指輪」が眠っているぞ！ PILD

カギの使いみちは？

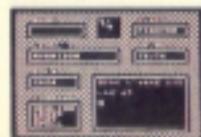
いくら押しても開かない扉がダンジョン内にはいくつかある。その扉は同じ色のカギでしか開かないのだ。

カギ　扉

アムレットの使いみちは？

ダンジョン内の十字型のマークは、ワープゾーンだ。別の階にある同じ色のアムレットというアイテムを取ると同じ色のワープゾーンまで飛んでこれるわけだ。アムレットを手に入れるには、特定の部屋の敵を全て倒さなければいけないけど、急いで地上に戻りたいときなどはとても重宝する。

アムレット　ワープゾーン

まずはCITY OF GHOSTから！

冒険の始まりはここからだ。スタート地点からすでに迷路になっているけど、地下のダンジョンに比べればなんてことないネ。

INN(宿屋)とは

傷の治療とレベルの判定を中心に、復活の呪文まで教えてくれる親切な宿。何度来ても平気なので危険を感じたら泊ろう。

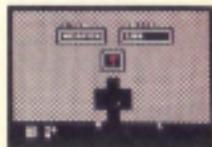
↑帰還の呪文をかけてくれた。この呪文のおかげで、体力が0になったときも、INNに帰ってこれる

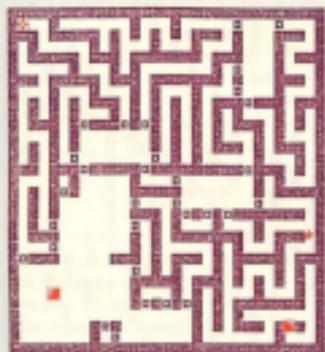
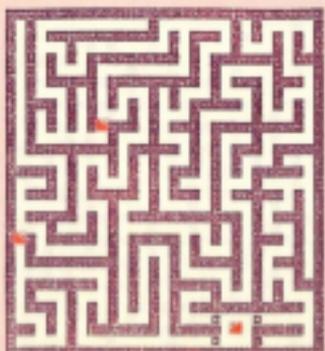
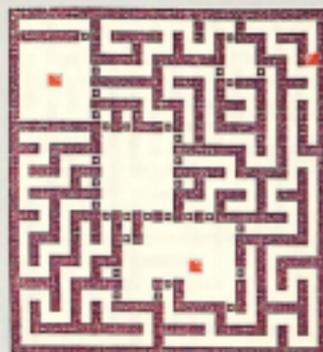
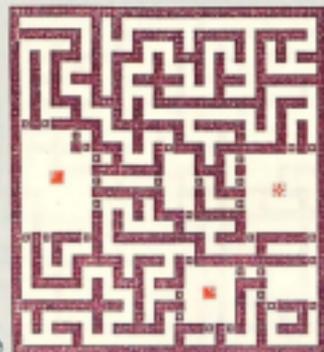
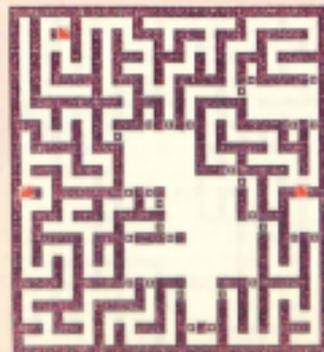
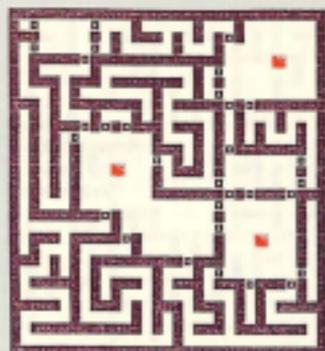
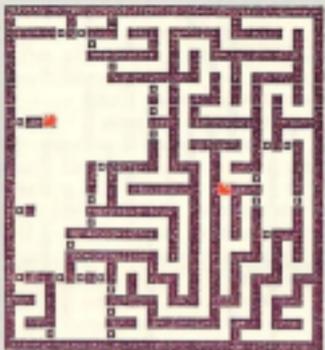
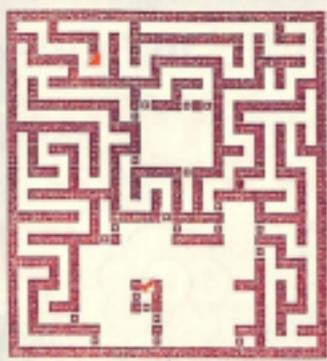
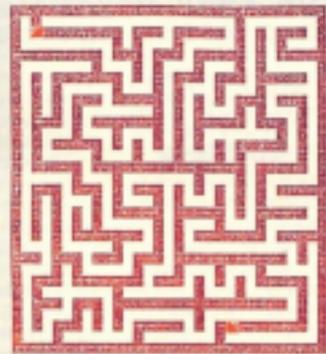
Guild

INN

Guild(武具屋)で買いもの

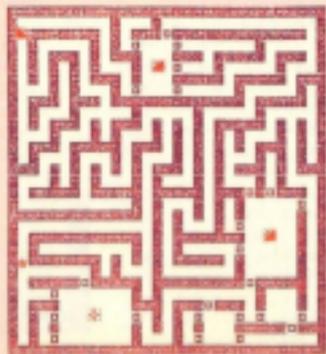
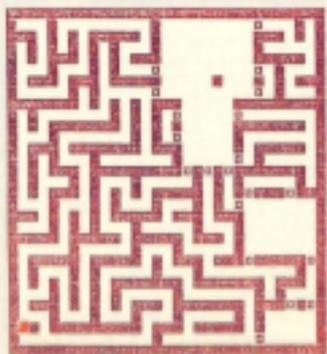
ここでは、8種類の武器と4種類の鎧、3種類の盾と2種類のポーション(薬)を売っていて、武器の大半は手に入るのだ。ただし、カギやアムレットのように武具として使わないものは置いてないので、ダンジョンで探さなければいけない。どこにあるかは、次のページからの攻略マップをじっくり見てほしいな。

WEAPON

↑買い物をしようと思ったけど、ほしい物は値段が高くて手が出ない。ウインドショッピングでがまんしなきゃ

1F RBQG
1F SMOG
1F UMQI
扉……………緑
ワープゾーン…緑
1F MAYP
アムレット……緑
扉……………青
2F ZAWN
2F MEOD
扉……………水色
(マップの記号) 上への階段 下への階段 カギ アムレット W扉 ワープゾーン

(マップの記号) 上への階段 下への階段 カギ アムレット W扉 ワープゾーン

DUNGEON MASTER
3F TLPH
カギ…………水色
4F PPRG
4F MPZB
4F RIOF
扉…………赤
カギ…………黄
4F ROTI
4F VAWL
アムレット…青
(マップの記号) 上への階段 下への階段 カギ アムレット 扉 ワープゾーン

5F PGNE
扉……………紫
5F PBPE
ワープゾーン…黄
5F XNXN
アムレット…水色
5F XLUL
6F PPLD
アムレット…黄
6F ZAKC
ワープゾーン…赤
(マップの記号) 上への階段 下への階段 カギ アムレット 扉 ワープゾーン

ここに"エリスの指輪"が隠されている！ ヒントは、右上が怪しいらしいということでやめとこう！

THE LINKS INFORMATION PAGE

新しいネットワークのアイデア募集！

↑これが「A1クラブ」アイデアコンテストの賞品「A1コンポ」だ

先月号で報告した『A1グランプリ・in・アメリカ』の報告と、MSX2専用の新しいネットワーク『A1クラブ』の募集について報告！

遊・アクセスガイド（リンクス内のイベント情報）

日程	内容
6/10	●クイズ大会 遊コミュニケーション内のイベント広場で、三択クイズの大会をします。
6/11 ↓ 13	●『ミッドナイトラリー』グランプリ戦 去年の年末と今年のお正月におこなわれたネットワークゲーム大会を好評につき、再び開催！　これは、コナミの『ハイパーラリー』と『ロードファイター』の２つのゲームを使って、東京→大阪間を何人ものユーザーで同時に競おうというもの。詳しい内容は４月号で紹介したとおり。前回参加しなかった人はぜひ、トライしよう！　目標は60分前後で完走。
6/13 ↓ 25	●ネットワークオリエンテーリング 遊コミュニケーションのイベント広場を出発して、地図を片手にリンクスのどこかに隠されたアイテムを探し出そう。ネットワークならではのオモシロさだ。
6/14	●『ミッドナイトラリー』チャンピオン大会 グランプリ戦を勝ち抜いた人たちを集めての決勝大会。お正月にやったときは、ベスト３の人で40分ぐらいだったんだ。さて、今回は記録が更新されるのかな？
6/15	●クイズ大会 ６月10日におこなわれたものと、内容を変える予定。
6/19 ↓ 21	●第6回『A1グランプリ・in・アメリカ』グランプリ戦 人気のネットワークゲームもいよいよ最終回。前回参加しなかった人、したけどおしくも完走できなかった人、最後のチャンスだよ。目標タイムは100分前後かな。
6/26 ↓ 7/11	●『ツインビー』ゲーム大会 コナミの人気シューティングゲーム『ツインビー』を使ったハイスコアのゲーム大会。
6/27	●第6回『A1グランプリ・in・アメリカ』チャンピオン戦 グランプリ戦上位完走者によるチャンピオン戦。前回までの記録では80〜100分で完走しないとベスト10には残れないぞ！

『A1グランプリ・in・アメリカ』中間報告

３月からおこなわれていた『A1グランプリ・in・アメリカ』のネットワークゲーム大会も、すでに5回終了。いよいよラストの第6回大会を残すのみとなった。

今回は、今までの報告をしようと思う。ゲームの内容は前回紹介したように、アメリカ大陸を東から西へ横断するラリー。途中でお金をためて、タイヤ、エンジンをパワーアップしながら進む。もちろん早く目的地のニューヨークに着いたほうが勝ちだけど、スピードの出しすぎは禁物だ。スピード違反でポリスにつかまってしまう。

このネットワークゲーム大会は毎回300人近い人たちが参加。全国各地を結んで、いっせいにスタートするんだ。第3回の結果を見るとわかるけど、ベスト10の中にいろんな地方の人がいる。ネットワークゲーム大会の楽しいところっていうのは、どっか遠くの人もいま必死になっているんだなって想像するところなんだ。さて、以下4月29日の第3回チャンピオン戦ベスト10の結果を紹介しよう。

1位　ANN（京都）
　1時間27分12秒
2位　もものすけ（千葉）
　1時間30分48秒
3位　NON.K（神奈川）
　1時間33分03秒
4位　ぴいす（東京）
　1時間39分09秒
5位　てんにょ（京都）
　1時間45分24秒
6位　まーちん（兵庫）
　1時間47分09秒
7位　デーモンえぐち／（大阪）
　1時間47分40秒
8位　ゆい（香川）
　1時間53分30秒
9位　Tomo（東京）
　1時間58分09秒
10位　りゅうひょう（千葉）
　2時間00分21秒

↑お金をためて、オプションをそろえて、ニューヨークへむけてひた走る！

『A1クラブ』アイデアコンテスト大募集

リンクスはMSX専用ネットということもあって、カラーのグラフィック画面が楽しいことで好評だ。いまは、MSX1、2に対応しているけど、こんどMSX2専用のネットワークを新しく始めようということになったんだ。

さて、この楽しいアイデアをもっともっとおもしろいものにしようということで、天下の松下電器も参加。名前を「A1クラブ」と決めた。そこで、せっかくだから「MSX・FAN」の読者からアイデアを募集して、MSX2専用の理想のネットワークにしてしまおう！ ということになったワケ。太っ腹の松下電器さんはA1コンポを提供してくださったし、パナソフトセンターからは、8月に発売予定の㊙ゲームを合計25名にプレゼントしてもらうことになった。ここで、ちょっとだけ報告すると、このゲームは某キャラクタを主人公にした超オドロキ目玉ソフト（いまはまだ詳しいことが発表できないのが残念）なんだ！ このゲームのことは、いずれカミングスーンで紹介するハズだよ。さて、このアイデアコンテストはリンクス内でもおこなっている。どんどん応募してほしい。待ってるよ！

応募方法

●内容

キミの考えているネットワークのアイデアを、レポート用紙や原稿用紙にまとめて送ってほしい。もし、こんなネットワークだったら参加したいな、こんなことができたらすごいな、なんて思っていることでもいいよ。具体的に画面のイメージのイラストを書いてくれるとよくわかっていいね。

●賞品

最優秀賞1名（A1コンポの中から希望のもの2つ＋8月発売予定の㊙新作ゲーム1本）

優秀賞4名（A1コンポの中から希望のもの1つ＋㊙新作ゲーム）

佳作20名（㊙新作ゲーム1本）

●応募要領

①〜⑩を必ず記入して、右記のあて先まで応募券をつけて郵送のこと。

①名前
②住所
③年令
④職業（学年）
⑤連絡先の電話番号
⑥持っているゲームの本数
⑦第1希望のA1コンポ
⑧第2希望のA1コンポ
⑨家にある電話はモジュラー仕様になっている（○か×で書いてください）
⑩パソコン通信をやったことがある（○か×で書いてください）

●あて先

〒105 東京都港区新橋4-10-7
徳間書店インターメディア
「MSX・FAN編集部 A1クラブ・アイデアコンテスト」係まで

●〆切

昭和62年8月8日（土）当日消印有効

●発表

昭和62年9月8日発売「MSX・FAN10月号」

A1コンポ（ほしいものをこの中から2つ選んでね）

①A1ワープロ（ワープロ・プリンタFS-PW1／49.800円）
②A1ネット（MSX専用通信モデムFS-CM820／29.800円）
③A1ディスク（3.5インチ・フロッピー・ディスク・ドライブFS-FD1／44.800円）
④A1テロッパ（ビデオテロッパFS-UV1／39.800円
⑤A1シンセ（オーディオ・カートリッジFS-CA1／34.800円）

MSX・FAN・NET

リンクスに「MSX・FAN」専用のネットがあって、その中で楽しいのが「めいおう星通信」です。「MSX・FAN」を読んで、会員になった人がけっこういて、最近はそういった人たちのメッセージが多くて、担当としてはウレシイかぎり。

というわけで、まだまだリンクスから読者の人にお得情報。リンクス専用モデムNGA（1万2800円）を3人まとまって申し込むと3つで2万4000円でOK。つまり1個得してしまう。申し込むときは右下の応募券をつけて質問と同じ京都のリンクスまで送ってね！

■MSX・FAN・NETのメニュー

The LINKSメイン・ゾーン ― ゲームプラザ ― MSX・FAN・NET（アンケートに答える）
- ファンダムプログラムサービス（掲載プログラム提供）
  - プログラムダウンロード
  - プログラムマニュアル
- コミュニケーションボード
  - ふせ字ウルテク
  - ゲームQ&A
  - 新作ゲーム情報
  - プログラムQ&A
  - めいおう星通信
  - 前号までのアフターケア
  - 次号のお知らせ

めいおう星通信

←ゲームがきらいでも「あじがある」とおほめの言葉。これからも内容充実しぶくがんばります！

←アクセスできたときのうれしさ、メールをやりとりする楽しさはやってみないとわからない！

THE LINKSについての質問は

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター（NGA）の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉〒604 京都市中京区烏丸通御池下ル
リクルートビル8F
日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係
〈電話〉075-211-3441

MSX・FAN7月号
リンクス専用モデムNGA
（3人で1個お得）
▶応募券◀

MSX・FAN7月号
「A1クラブ」
アイデアコンテスト
▶応募券◀

TOKUMA MEDIA MIX PROJECT
映像・音・活字・コンピュータがひとつになる!!
コンピュータが呼びだしたのは——悪魔
朱実(イザナギ)と弓子(イザナミ)、転生した二人の戦いが始まる…
恋人たちよ、飛鳥へ還れ。
デジタル・デビル物語(ストーリー)
女神転生
— めがみてんせい —
先着10000名様に
特製プレゼント!
「THE MAKING of DDS」BOOK
オリジナル・ビデオアニメ好評発売中!!
原作 西谷 史
アニメージュ文庫(徳間書店刊)
「デジタル・デビル・ストーリー 女神転生」
監督・脚本 西久保瑞穂
キャラクターデザイン 北爪宏幸
作画監督 恩田尚之
製作 徳間書店・ムービック
●スタンダード ●ステレオHiFi
●カラー45分 ●9800円
VHS 98GH-13 βII 98GB-5013
Animage Video
VIDEO DISC(LASER DISC、VHD各8800円)発売中!
主題歌「LADY YOUR EYES」歌:YOURI with the CASH、サントラ盤発売中!(徳間ジャパン)
©西谷史・徳間書店・ムービック・シップス
ゲームソフト
●パソコンソフト〈6月10日発売予定〉 発売元/日本テレネット
価格/各7,800円(MSXは6,800円)
●ファミコンソフト〈6月発売予定〉 発売元・価格/未定
画面写真は、PC-8801mkIISRによる開発中のもので、仕様は予告なく変更されることがあります。
COMPUTER PROGRAM©1987日本テレネット
●発売元 徳間書店
●制作協力 徳間ジャパン
●販売元 徳間コミュニケーションズ
●ビデオ・レコードのお求めは、全国有名電器店、レコード店、ビデオ専門店へどうぞ。
●ビデオ・レコードのお問い合わせ先 = 徳間コミュニケーションズ ☎03(591)9161

野球は雨が降ると中止。将棋は相手がいないと指せない。『ガリウスの迷宮』はお金がないと買えない。でも、プログラムなら。
プログラムファンの王国
ファンダム
プログラムならいつでも遊べる!
MENU
すんなり打ちこめるお手軽プログラム
1画面プログラム
●ぱんぷのぽーけん
●ツインビートル
●あるかないで
●シミュレーションボール
●ビッグ迷路
短いリストでマシン語使用の本格タイプ
編集部謹製プログラム
●AROUND BIG-BAR
かわいいキャラクタで楽しく遊べる
ハーフ&ショートプログラム
●すらいむくんのめいずぱにっく
●SHIPS
●まっくすくんのあどべんちゃPART1
●すわいん
ゆっくり打ちこんでたっぷり楽しめる
本格プログラム
●THE LONG LINE
ぱんぷのぽーけん
ツインビートル
SHIPS
あるかないで
シミュレーションボール
ビッグ迷路
THE LONG LINE
AROUND BIG-BAR
まっくすくんのあどべんちゃPART1
すらいむくんのめいずぱにっく
すわいん

ぱんぷのぼーけん

すんずんずんずん迷路が迫る。珍しいスクロール迷路ゲームなのだ

MSX・MSX2 RAM8K
BY R. CARROLL
1画面プログラム

➔リストは72ページ

プログラムポシェットでおなじみ"ぱんぷ"が活躍するスクロール迷路ゲームだ。キミはぱんぷを操って、迷路をひたすら進んでいく。

プログラムをRUNさせると、画面中央に黄色いキャラクタが現れる。これがキミ、(ぱんぷ)だ。少しすると画面の上から、ずんずんずんずん迷路がおりてくる。壁の切れているところならどこからでもいいからこの迷路に入っていき、あとは上へ上へと進むだけ。

途中、うっかりして行き止まりにはまってしまうと、ぱんぷが画面から放り出されてゲームオーバー。ついでにスコアが表示される。

このゲームにはゴールもなにもない。障害物も敵も、ペプシコーラの看板もない。つまり、うまくなるとやりつづけようと思えば1週間でも2週間でも、1か月でもできる(できるわけない)ゲームなのだ。

いくらやっても終わらないひたすら続く迷路ゲーム、これこそが迷宮なのである。もはや、キミに残された逃げ道は自ら死を選ぶか、電源をブッツンしてしまうほかないのだ。

ガンバレ、ぱんぷ!!

もう1度チャレンジするときは、またRUNしてね。

➲さあ、ぱんぷのぼーけんの始まり始まり。このあと、迷路がずんずん進行してくるのだ

わ!行きどまりだ!

➲誤って行き止まりに入ってしまうと、画面からはみ出てしまう。なんだか、かわいそう……

ツインビートル

あっちとこっちといっしょに動かす、ややこしアクションゲーム!

MSX・MSX2 RAM8K
BY 和田光英
1画面プログラム

➔リストは73ページ

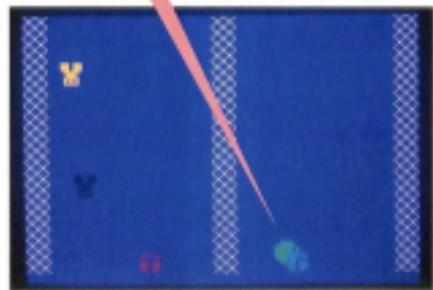
どこかで聞いたようなタイトルだけど、こっちは1人で2つとも動かす、変わり種アクションゲーム。2人でいっしょにとはいかないけれど、1人でいっしょに(?)できるのだ。

突如、体が2つになってしまったビートルくん、片方は通常世界、もう片方は鏡面世界へと別れてしまった。

通常世界のビートルくんは宿敵ビーをかわし、鏡面世界のビートルくんはフルーツをとらなければならない。しかも、鏡面世界では通常世界と動きが逆になるので思うようにうごけないのだ。宿敵ビーをよけつつフルーツをとっていこう。

画面の左が通常世界で、右が鏡面世界になっている。左のビートルをカーソルの左右で操ってビーをよけ、右のビートルにフルーツをとらせよう。左のビートルがビーにふれるとゲームオーバー。リプレイは、ご存知スペースキー。

➲左のビートルはカーソルキーにあわせて動きながらビーをよけ、右のビートルはそれと逆に動きながらフルーツを取る……う〜ん、ややこしい

フルーツ、いただき!

➲宿敵ビーをよけながらも、うまく右のビートルを誘導して、なぜか上から飛んでくる緑のまるいフルーツをとり続けてていかなくてはならないのだ

あるかないで

リストは74ページ

じわじわ迫りくる壊れない謎の壁。なんなんだ、いったいこれは！

MSX・MSX2 RAM8K
BY TAI
1画面プログラム

画面がスクロールして、壁がどんどん迫ってくる！ 壁にぶつかったボールの動きをつかむのにひと苦労してしまうぞ。お願い、あるかないでー!!

見た目は、一見ブロックくずし。でも、どこかが違う。そう、自分とボールがどんどん前に歩いていくのだ。そのうえブロック(壁)は、壊れもせず、ボールをはね返しながらどんどんこっちへ迫ってくるのだ。

プログラムをRUNさせると、まるで普通のブロックくずしのようにゲームが始まるので、とりあえずブロックくずしの要領でボールを受けていこう。

だんだん壁が上からスクロールしてくるので、カーソルキーの左右で画面のパッドを操作して、下にそらさないようにボールを受けつづければいいのだ。

ボールは壁にあたるとはね返っていくので、かなり注意していないと受けそこなってしまう。ボールの動きを読んで、すかさずパッドを先回りさせるのがコツ。これが結構むずかしいのだ。

ボールを受けそこなって、パッドよりも下へそらすとゲームオーバー。リプレイはリターンキーで。

いくら「あるかないで!!」と叫んでみても、冷酷非情に壁は迫ってくる。孤独な壁との闘いはボールを受ける限りつづくのだ。

シミュレーションボール

リストは76ページ

右に左にボールをよけて、とにかく逃げるしかない忍耐のゲーム！

MSX・MSX2 RAM8K
BY 阪田智広
1画面プログラム

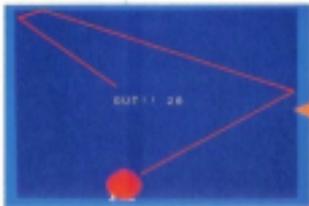
シミュレーションボールといっても、ボンボン、ボンボン画面中を飛び回るわがままなボールを、左右に動いてただただよけるボールよけゲームなのだった。

プログラムをRUNさせると人とボールが表示されてゲームが始まっているので、カーソルキーの左右で画面の下の人を動かし、飛んでくるボールを右に左によけていこう。

ゲームをしていくうちにだんだんボールの動きが読めてくるので、タイミングよく動いていればそうそうボールにはあたらなくなるだろう。

ボールよけゲームというわけだから、当然のごとく人がボールにあたったらゲームオーバーになる。そのかわりといってはなんだが、クリアといわれるのはまったくない。ただやっていられる限りずーっとボールをよけつづけるのだ。リプレイはスペースキー。

それにしても、こんな大きなボールの正体はいったい何なんだろう。

大きなボールがわがままに、あっちへ飛んだりこっちへ飛んだり画面狭しとあばれまわるのだ

ガーン！ 一瞬の判断のミスでぶつかってしまった。それにしても人間をおおってしまうなんてでっかい

ビッグ迷路

迷路はつづくよどこまでも～ってなわけで大きな大きなビッグ迷路

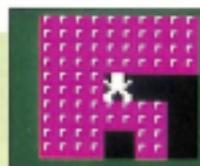
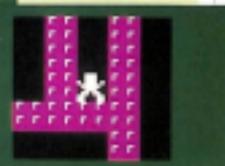
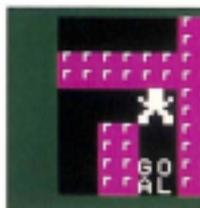
MSX・MSX2 RAM8K
BY MAO
1画面プログラム

リストは77ページ

今回は迷路ゲームが3本も掲載されているけど、このビッグ迷路がいちばんふつうの迷路ゲーム。スタート位置からゴールまでたどり着けばいいというだけの単純なルールなのだ。

ただ、その名のとおりひたすら広い迷路になっている。スタート地点から右下の方にゴールは確かにある。一瞬、ゴールがほんとうにあるかどうか不安になるかもしれないけど、ほ～ん～と～う～に、ゴールはあるのだ。

操作はカーソルキーの上下左右で動かすだけ。無事ゴールにたどり着ければゲーム終了になる。

クリアのコツは、始めのうちはやや右上に行くような気持ちで迷路を進んでいくと比較的クリアしやすいようだ。毎回マップが違うので必ずとはいえないけどね。それでは、キミのラッキーを祈る。

ここがスタート地点だ。さあ、これから長い長い大きな迷路のはじまりだ。心してかかれ！

うわーっ！「行き止まりだ」どうしよう。また、ぐるっとまわり道をしなくちゃいけないの？

あっ！ そこに見えるのはひたすら目指した4文字、G・O・A・Lではないか。やっとたどり着いたのか。うーん、ここまでの道のりは長かった

AROUND BIG-BAR

（アラウンド ビッグバー）

うまくいかないいらいらがいつか快感に変わっていく熱中型ゲーム

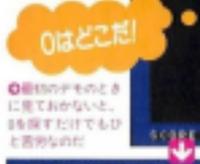
MSX・MSX2 RAM32K
BY NOP
編集部謹製プログラム40行

リストは78ページ

知る人ぞ知る編集部のNOPが贈るファンダムゲーム初登場。マシン語ならではのなめらかなスクロールを、じっくりと楽しんでほしい。

ルールはいたって単純。矢印を操作して、そこら中に散らばっている「0」～「9」の数字を0、1、2、3という具合に順番に集めていくだけ。無事9まで取ったら1面クリアとなる。

ただし、矢印の飛んでいく方向はスペースキーを押すごとに、時計回りに45度ずつ回転するのでなかなかうまく思ったようには動かせないのだ。

おまけに画面上には「P」（ポイゾン＝毒の意味）マークがいくつもある。この「P」マークにあたるとミスになって、面数＋2回あたるとゲームオーバーになってしまう。いちばん外側の壁にあたってもゲームオーバーになるぞ。もちろん、数字を順番通りにとらなくてもゲームオーバーだ。

プログラムをRUNさせると、最初にマップ内のようすをさーっと見せてくれるので、そのときに0～9の数字がどこにあるかよく見ておこう。探す手間が省けて、ミスをしにくくなる。

それから、アドバイスを1つ。ゲームがスタートするときは、スペースキーを押したままにしておこう。

リプレイはカーソルキー、何度もやってみよう。

0はどこだ！

最初のデモのときに見ておかないと、0を探すだけでもひと苦労なのだ

SCORE 0 HI-SCORE

やっと0を見つけた。でも、これをうまく取るのがまたむずかしいのだ

すらいむくんのめいずぱにっく

あっちでぶつかり、こっちでぶつかる試行錯誤の迷路ゲームなのだ

MSX・MSX2 RAM16K
BY POTATO
ショートプログラム97行

リストは79ページ

いつも脇役のすらいむくんがここぞとばかり立ち上がった、すらいむくん初主演ゲームの登場だ。今回はキミも人間を敵にまわし、すらいむくんを操って。

ロールプレイングゲームをやったことのある人ならわかるだろうが、すらいむは、ふだんはいじめられつづけて悲惨な運命だ。そのすらいむがやっと主人公になれるのが、このゲームだ。

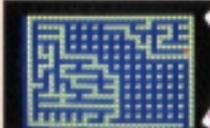
ルールはかんたん。カーソルキーの上下左右で4方向にすらいむくんを操って、すらいむくんの天敵「人間」につかまらないように右下のゴールへたどり着けばゴールでステージクリア。

ところが、無条件に進めるわけではない。画面には、目には見えない迷路がならんでいるのだ。迷路の壁は、すらいむくんがぶつかってみないと姿を現さないというヤなやつ。どんどん壁にぶつかってみて早くほんとうの道を見つけよう。

途中、すらいむくんが人間にぶつかるとPOWERが10ずつ減っていくぞ。ダメージを受けないためのコツは、迷路のどこかに人間をはめてしまうのだ。そうすれば、あとは自由に迷路を歩き回れる。そうでもしないと、ちょっとステージクリアは難しいぞ。パワーが0になるとゲームオーバー。ステージをクリアするかゲームオーバーになると、画面の色が変わって見えなかった迷路が姿を見せるという仕組みなのだ。

迷路がだんだん見えてくる!

最初はぜんぜん見えない迷路が、すらいむくんがぶつかるたびにだんだん姿を現してくるのだ

少しずつ迷路がみえてきたぞ。でも、なかなかゴールへ近づけないな。イライラ、イライラ

もう少しでゴールなんだけど……。でも、なんて意地悪な迷路なんだ。まるでだれかさんみたい

ゴールにたどり着くか、途中で死ぬと、画面の色が変わって残りの迷路を見せてくれるんだ

ワープもある!

たまに、ゴール以外のところに出口がでてくる。入れば2ステージ先へワープできるんだぞ

そのほかにもこのゲームではワープもできる。ときどきステージのまわりの壁にゴール以外の出口が現れることがあるのだ。そこへすかさず飛びこめば、今いるステージの2つ先のステージへワープできるぞ。

ステージは全部で6ステージある。1～3ステージでは部分的に迷路の壁は見えているけど、4ステージ以降ではまったく壁が見えない。4ステージ以降は、とにかく歩きまわるしかない。ここまでくると、あとは運を天にまかせつつ迷路をきりぬけていかなければならない。6ステージをクリアすると、すらいむくんが草原へ帰っていったというデモ画面が見られるのだ。いつもいじめているすらいむくんをいたわって、無事に安全な草原へと帰してあげよう。やはり野に置け、すらいむくん。

めでたしめでたし!

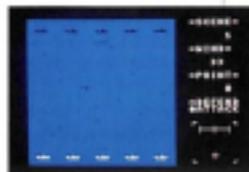
6ステージすべてクリアすると、すらいむくんは野原へ帰っていってしまう。ほのぼのしたエンディングで、めでたしめでたし……

SHIPS

シップス

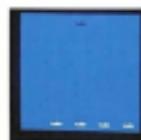
MSX・MSX2 RAM8K
BY 石井勝己
ハーフプログラム26行

リストは81ページ

むかし懐かしいゲームに魚雷戦ゲームというのがあったけど、ちょっとそれに似ている。今やディスプレイで「魚雷戦」する時代になってしまったわけね。

魚雷戦ゲームとは違い、こっちは、コンピュータと競うミサイル戦ゲーム。魚雷と違うのは、なんといっても風の向きが大きく影響してくるというところだ。

ゲームの進行は攻撃と守備の繰り返しで、プレイヤーの先攻で始まる。まんなかの艦がどちらも母艦で最初は壁で守られている。両脇の4艦がやられると壁は消えてしまい、そのスキに敵の母艦を沈めればシーンクリア。逆にこっちの母艦がやられたらゲームオーバーになる。

カーソルの左右で画面右下の照準を動かして、画面右上の「WIND」(風)の表示を見てスペースキーで発射。攻撃がすむと守備でただ見ているだけ。風をうまく使って母艦を狙っていこう。

⬅左側の1艦を沈めれば、残りの敵は母艦だけ。母艦を守る壁も消えてなくなるのだ

⬅いよいよ敵の母艦だけだ。守りの壁もないから今がチャンスだ、ねらい撃ちだ!!

秘技!!

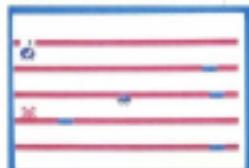
⬅これは、風をうまく利用して、母艦を守っている壁のわきから入れて母艦にあてるという秘技。こうすれば、すぐにシーンクリアもできるのだ

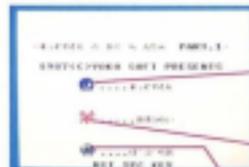
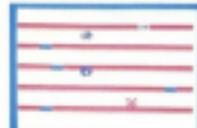
まっくすくんのあどべんちゃPART1

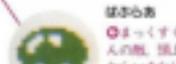
かわいいキャラクタがヘコヘコ歩くスクロールアクションゲーム!!

MSX・MSX2 RAM16K
BY 横沢和明
ハーフプログラム45行

リストは82ページ

まっくすくんを操ってどんどん下へ降りていくアクションゲーム。途中まっくすくんの行く手をはばむ「あほふらい」や「ばぶらあ」の魔手から逃げきれるか。

カーソルキーの左右で、青くてま〜るいまっくすくんを操って、下へ下へと降りていくのだ。

各階の青い部分にいくと、まっくすくんは下に降りられる。最初に出るFLOOR(フロア)の数だけ下に降りるとクリアになり、画面上にメッセージが「CONGRATULATION」(コングラチュレーション)と表示される。フロアは、20、30、40……と60まであって、60フロア、クリアするとめでたく終わり。

あほふらいやばぶらあにぶつかると突き落とされて1(ワン)ミス。あほふらいは、スペースキーでジャンプしてうまくかわそう。

まっくすくん
⬅これが主役のまっくすくん。まんまる顔のかわいいやつ

あほふらい
⬅まっくすくんの敵。まっくすくんが同じ階にくるとへこへこ動く

ばぶらあ
⬅まっくすくんの敵。頭上からいきなり落ちてくるいやなやつ

⬆ばぶらあやあほふらいにあたると、つきおとされてしまうのだ

⬆面クリアすると、この画面が出てまっくすくんをほめてくれる

すわいん

RAM32K
BY TEIJIRO

ショートプログラム127行

リストは84ページ

先月号でもお知らせした、TEIJIROのロールプレイングゲーム『すわいん』の登場だ。ドラクエかはたまたロマンシアのパクリか！ なにしろ大傑作！

1か月まえから、ぶた王の魔力によりぶたになる病気がはやっている。ぶた王の魔力を封じるため、ぶた王を倒しに1人の少年が旅だった……。キミは、いくつもの戦いを経てレベルを上げ、何人もの人と会ってぶた王のいる城までたどりつき、ぶた王を倒さなければならない。

プログラムをRUNさせるとストーリーがでてくる。その後、はじめからなら0、セーブしたところからなら1キーを押してスタート(ただしデータレコーダが必要)。カーソルキーで主人公の少年を動かし、ゲームを進めていこう。途中の戦闘シーンやお店では0か1キーでコマンドを選んでいく。テープにセーブするときはテープをセットしてリターンキーでOK。

ゲームがスタートしたら、まず王様に会いにいこう。最初はLIFEもGOLDも500ずつ持っているので、王様に会ったらGOLDをLIFEにかえるためのお店を早めに探しておこう。

ある条件を満たして人に会うと、STATUEやKEYがもらえる。これらのものはぶた王を倒すのに必要なので、全部もらってくること！

ヒントとして半分だけマップを載せておこう。最後には意外なオチがあるぞ。

登場キャラクタ

このゲームの主人公の少年。とくに名前はついていない。とりあえず、ぶた王を倒すため立ち上がった勇者だ

ぶたの盗賊。どこにでも出てくる。最初はこいつと戦って、確実にレベルを上げていこう

ぶたの兵士。こいつもどこにでもいる。盗賊と比べても、たいして強さは変わらない

ぶたの騎士。やや強い。ここに紹介したもののほかにもまだまだ豊富なキャラクタが出てくるぞ

さあ始めよう

ここからスタート。キミは、ぶた王を倒してこの国を救えるか?!

お城

これがこの国の王様。イマイチ貫禄がない。最初に会っておこう

ショップ

ショップといってもアイテムではなく、LIFEを売ってくれるのだ

すわいん半分マップ

マップのあと半分はやってからのお楽しみ！

ザ ロング ライン
THE LONG LINE

➡リストは88ページ

敵を撃つより曲がるのが楽しい、迫力の3Dシューティングゲーム

MSX・MSX2 RAM32K
BY ペキン原人
本格プログラム194行

3Dの背景がぐんぐんと大迫力で目のまえに迫り、一瞬のキー操作が命とりになる。キミは全5ステージをクリアできるか。最後には、感動のデモもある！

⬅やったー！ 敵機を撃墜した。敵の出現パターンにも何パターンかあるのでよくねらおう。爆発パターンから出る弾にも注意

2本のプログラムをロードし終わると、ゲームがスタートする。

画面中央に表示されている戦闘機が自機だ。カーソルキーの上下左右でコントロールしよう。このとき注意しなければならないのは、操作と動きの関係だ。このゲームでは、カーソルキーがちょうど操縦桿のような感覚になっているためカーソルの上を押すと機体は降下して、下を押すと機体は上昇するのだ。

進んでいくと向こうから敵がやってくる。ミサイルが撃てるのでスペースキーで飛んでくる敵を撃ち落とせばもちろん得点になる。

ゲーム中、画面のまんなかに矢印が出てきたら、その方向のカーブが近づいているということだ。矢印の方向のキーをすばやく押してカーブ。これが迫力なのだ。

ときどき、「?」が出るときがあるので、そのときは自分のカンで切り抜けよう。

ステージは全部で5ステージ。だんだんカーブも増えてむずかしくなっていく。ラストの5ステージ目は他のステージとは違って、ミサイルは1発のみ。正面に見えてくる標的の中央にあてなければならない。失敗すると、また4ステージからやりなおしになってしまう。最後にはちょっとイキなデモ画面もある。

大迫力のカーブ!!

⬅カーブのてまえで矢印がでて知らせてくれる。次のカーブは左カーブだな

⬅いよいよカーブへ進入するぞ。正面の壁が、ぐんぐんぐんぐん迫ってきている

➡おおーっ正面の壁の迫る感じの臨場感はほかでは味わえない

➡背景が流れるように移り変わっていく。ここまでくればもうカーブは曲がりきれただろう

➡どうだまいったかといわんばかりの、大迫力のカーブ。このゲームの良さはここにある

➡無事に曲がりきれたからといって、安心しているとまたすぐ次のカーブがくるかもしれないので要注意！

最後に待ちうけているものは!?

⬅ステージ5はラストステージで、ミサイルは1発しか使えない。誤って撃たないようにしよう。ここでミスするとステージ4からだぞ

➡最後の1発を、写真の正面の標的に命中させればゲーム終了。ふっと自機が画面の上へ消えていき、宇宙で星が爆発するデモが見られる

雨が長く続いても、プログラムがあれば
ちっとも退屈じゃないもんね。

解説の読み方

ファンダムプログラム

1画面プログラムの解説

1画面プログラムのなかには下の規則に従って特に詳しく解説してあるものがあります。
①プログラム中の":"は解説ではすべて"／"に対応しています。逆に改行してあっても"／"のない部分は":"で区切られていません。
②IF文の解説には頭に"◇"をつけ、IF文内の条件を【 】で囲っています。また、then(条件にあっている場合)、else(条件にはずれている場合)はそれぞれ改行して「」でくくっています。
③プログラム中で、ループやIF文の影響する範囲は1字さげて解説しています。
④解説文中ではテキスト画面の座標は(X, Y)、グラフィック画面の座標は〈X, Y〉というふうにカッコの形で区別しています。
⑤解説文中で、例えば"スプライト0"と書いてあるものは、スプライトパターン番号0を略したものです。
⑥変数名を表すときはそのまま(例：I)、変数の値を表すときは[ ]で囲っています(例：[I])。
⑦解説文中で"※1"などとついている部分は本文末尾のカコミで注釈がついています。
⑧LOCATE文は「カーソル位置→」、代入文(=)は「〈変数名〉←」などと表します。

ファンチャートについて

ファンチャートは、MSX・FAN編集部でフローチャートをかんたんに改造したものです。IF文などで条件に応じて行き先が違ってくる部分を角ばった四角で表し、それ以外は丸みのある四角で表しています。

うまく動かない場合

掲載プログラムがうまく動かない場合は次のルールを守ったうえで往復ハガキまたは電話で「ファンダム係」までお問い合わせください。(住所は右のQ&Aボックス参照)
①RAMの容量が自分の機種にあっているかどうかを確認。②打ちこみミスではないかを確認。③どういう状態で動かないか、どういうエラーメッセージが出るかも明記(電話での質問の場合は平日16時〜18時。☎(03)431-1627。その場でプログラムの状態が確認できるようにしておいてください)。

プログラムの質問、大歓迎

ファンダム掲載のプログラムで興味を持ったことや、BASIC全般に関してよくわからないこと、知りたいことがあったら、くよくよしないでどんどん質問してほしい。誌上でお答えします。

官製ハガキで1枚につき1つの質問とキミの氏名・住所・電話番号・年令を書いて、〒105 東京都港区新橋4−10−7 徳間書店インターメディア MSX・FANQ&Aボックスまで。
※質問の採用者には記念品をさしあげます。

●全国の読者がキミのゲームに夢中になる！ ●自分のプログラムがROMカセットになる！
●おまけに賞金までもらえちゃう！

キミのオリジナルプログラム熱烈、大募集！

MSX・FANでは、キミが作ったオリジナルプログラムをつねに求めています。おもしろいものならゲームに限らず何でもOK。ビギナーも、ベテランもどしどしご応募ください。

応募部門

部門は次の4つがあります。
・1画面プログラム……1画面の表示限界(40桁×24行)以内に入る短いプログラム(1行でも3行でもおもしろければOK)
・ハーフプログラム……1画面以上で50行以内のプログラム
・ショートプログラム……100行前後のプログラム
・本格プログラム……長くても本格的な出来ばえのプログラム

投稿上のルール

①盗作・二重投稿厳禁！
盗作はもちろん同じプログラムを他社の雑誌に同時に応募することはご遠慮ください。

②必ずテープかディスクで
必ず、テープかディスクにセーブして送ってください。特にテープの場合は念のため2回セーブしてください。また、投稿作品は返却できませんので、必ず自分の手元にも同じプログラムを取っておいてください。

③詳しい説明の手紙を
応募プログラムには必ず次のことを書いた手紙を同封してください。
(1)住所・氏名・年令(学年)・電話番号
(2)プログラムの遊び方、使い方、変数・プログラムの説明
(3)パズルの場合は解答、RPGなどの場合はマップや謎解き
(4)そのプログラムを作るうえで参考にした雑誌や単行本のプログラムや記事、メロディー、キャラクタ。出版社名や年・月号、ページも明記してください。

④封筒の書き方
表には応募部門を赤い色で明記して、裏には住所と名前を書いて送ってください。送り先は、「ファンダム・プログラム係」。あて先はQ&Aボックスと同じです。
※なお採用プログラムの版権は徳間書店に帰属するものとさせていただきます。

採用の特典

採用されたプログラムの作者には、掲載誌を発売日前後にお送りします。また、規定の謝礼と記念として採用作品をオリジナルROMカートリッジ化してさしあげます。

THE LINKSでプログラムのダウンロードサービス！
リンクスのなかにあるMSX・FAN・NETでは毎月MSX・FANに掲載されるプログラムのダウンロード無料サービスをやっています(ただし、リンクスの正会員のみ)。リンクス会員はぜひ一度アクセスしてみてください。

アマチュア・プログラマになりたての人に贈るQ&A。マニュアル読んでもわからないことがあったら、ハガキでどんどん質問しよう。

リストの打ちこみ

Q わたしはMSXを買ってもらったばかりの初心者です。そこで質問ですが、どうやったらプログラムをうまく打ちこむことができるでしょうか。(埼玉／山本賢司・12歳)

A プログラムのリストを入力するのがはじめての人はまず、1画面プログラムからやってみることをおすすめします。リストが短いし、リターンキーを押すところもわかりやすいからです。

プログラムを打ちこむときは「"」「"」で囲まれた部分以外は小文字でも大文字でもかまいません。でも、CAPキーを1回押して大文字モードにしてから打ちこんでいったほうがわかりやすいでしょう。

掲載リストは横40字になっています。

SCREEN0:WIDTH 40(リターン)

としておけば、掲載リストと同じ字詰めになるので、途中で1文字打ち忘れたり、打ちすぎたりするミスが起こりにくくなります。ただし、ディスプレイによっては文字が見にくくなり、とくにひらがななどの場合は文字の右側が少しかけるので注意してください。

1文字1文字に注意しながらリストのとおりに打ちこんでいき、⏎のマーク(1画面プログラムだけこのマークがついています)のところでリターンキーを押してください。リターンキーを押すたびにその行のプログラムが入力されたことになります。

打ちこんでいくときには、「O」と「0」、「:」(コロン)と「;」(セミコロン)、「.」(ピリオド)と「,」(カンマ)、「l」(小文字のエル)と「1」(数字のイチ)は間違いやすいのでとくに注意してください。

ある程度打ちこんだら、

LIST(リターン)

として、画面にプログラムのリストを表示させ、少しずつ確認しておくといいでしょう。間違っていたら、その行だけ修正して(INSキーやDELキー、BSキーはマニュアルを見たり実際に使ったりして研究しておく)、リターンキーを押せばOKです。

プログラムを全部打ちこんで、全部の行を確認したら、念のためプログラムをカセットテープやディスクにセーブしておいてからRUNしてみましょう。

……error in xx

というメッセージが出たら、その行でエラーが出たということです。まず、その行が間違っていないかどうかを調べ、間違っていなければほかの行も調べてください。エラーによっては、その行が間違っていなくてもほかの行のせいでエラーがでるものもあるからです。

これを繰り返して、掲載リストどおりになればゲームができるようになるはずです。最初はなかなかうまく動かないかもしれませんが、BASICが少しわかってくればそのうち楽に打ちこめるようになるでしょう。どうしてもバグの原因がわからなければ編集部に電話してください。なんらかの手助けができると思います。ただし、質問時間は平日の午後4時から6時です。

ディスクドライブ

Q ぼくはナショナルのCF-2000(RAM 16K)を持っていますが、この機械でディスクドライブを使うことができるでしょうか。(静岡／塩原普・13歳)

A 16Kのマシンではディスクドライブを使うことはできません。ディスクドライブが使えるのは32K以上のMSXです。また、プログラムなどで本格的に使うのならディスクドライブがあったほうが便利ですが、もしディスク版のゲームで遊ぶことが目的ならば、ほとんどドライブを買う意味はありません。なぜなら、ディスク版のソフトはほとんどといっていいくらいMSX2専用だからです。

変わった字体

Q 5月号の69ページ、『ファンダム』のタイトルの下に変わった字体でプログラムのリストが出ていますが、このリストのような字にするにはどうしたらいいのですか。(滋賀／柴垣純・17歳)

A 質問のプログラムリストはこの号に掲載した「PSY.S」というプログラムをいったんRUNしてからCTRL+STOPで止めて、リストを出したものです。ゲームのプログラムを実行したあとでSCREEN命令を実行せずに文字を出してみるとこんなふうに変わった字体になることがあるのです。

これは、そのプログラムで文字の形を変えているからです。VRAMのある部分(文字の形を決めている部分)をちょっと変えるとこんなふうに変わった字形にすることができるわけです。

文字の形を変える具体的な方法はここでは省略しますが、今月号の「すわいん」や「まっくすくんの……」などでも太い文字に変えたりしているので、このプログラムを見て研究してください。また、6月号の73ページでも太い文字にする方法を説明しているので参考にしてください。

『ビッグ迷路』の迷路の壁は一見パターン定義しているように見えるけれど、じつはこれ、ただのカギカッコなのだ。今回は文字の色を変えるだけでおもしろい効果の出せるカラーテーブルの使い方についてのお話。

『ビッグ迷路』の迷路を作っている壁。実はあの壁、カギカッコ(｢)の色を変えただけのものなんだ。わかったかな？　ビッグ迷路ではVRAMのカラーテーブルというところをいじることによってこの迷路の壁のパターンを作っているんだ。今回はこのカラーテーブルを説明しよう。

カラーテーブルとは、テキスト(文字)の色を決めているところで、MSX(1)ではSCREEN 1 でしか使えない。

カラーテーブルはVRAM上の&H2000(8192)番地から

■キャラクターをすべて表示するプログラム（ただし｢〜｣を除く）

まず、SCREEN 1 リターンとするか、電源を入れなおして、下のリストをRUNしてみよう。するとMSXで使えるすべての文字が出てくる。そこで、｢VPOKE 8212, 253〔リターン〕｣とするとカギカッコを含む８文字の色が変わる。図を見て数値をいろいろ変えて実験しよう。

```
5 FOR I=4 TO 5:FOR J=0 TO 15:PRINTCHR$(1
);CHR$(16*I+J);:NEXT:PRINT:NEXT
10 FOR I=2 TO 15:FOR J=0 TO 15:PRINTCHR$
(16*I+J);:NEXT:PRINT:NEXT
```

に置かれていて、１バイトで8キャラクタ分の色を定義している。つまり、テーブル全体の大きさは32バイト分。&H2000番地ではキャラクタコード０番から７番、&H2001番地が８番から15番……というふうに文字の色を決めている。

キャラクタコードの０番から31番はふつうコントロールキャラクタだけど、こういう場合は同じキャラクタコードを持つグラフィックキャラクタ(｢大｣など)が置かれていることに注意しよう。

色の決め方は図のように１バイト(8ビット)の上位4ビットが文字の色、下位4ビットが背景の色となっているのだ。

&H2000 (8192)

VRAM / カラージェネレータテーブル

8212

キャラクタコード 0〜7の色
キャラクタコード 8〜15の色
キャラクタコード 160〜167の色
キャラクタコード 240〜247の色
キャラクタコード 248〜255の色

VPOKE 8212, 253

カラージェネレータテーブルのアドレス

そのアドレスに書きこむ値

前景色　背景色

1	1	1	1	1	1	0	1

(=253)

&HF (=15) … 白

&HD (=13) … 紫

これでキャラクタコード160〜167の文字の前景色(文字の色)が白に、背景色(バックの色)が紫になる。

テーブルのアドレスの数値を変えたり、カラー指定の数値を変えたりすると、数値に応じていろいろな文字が８文字ずつ色を変える

『ビッグ迷路』ではカギカッコ(｢)を白くして、背景を紫色にすることによって迷路の壁のパターンを作っている。

具体的に説明すると、4行のVPOKE8212, 253 が問題の部分。8212番地は&H2000(8192)番地から数えて20番目、つまりキャラクタコードの160番から167番の文字を指定しているところ。カギカッコのキャラクタコードは162番だから確かにその範囲にカギカッコがはいっているわけ。カラー指定用の数値の意味も図を見てほしい。

ぱんぷのぼーけん

RAM8K MSX MSX2

遊び方は62ページにあります

BY R.CARROLL

注意

2行めの2つの「■」はカーソルキャラクタです。あらかじめKEY1,CHR$(255)(リターン)としておけばF1キーで入力できます。

```
10 SCREEN1,0:COLOR15,1,1:KEYOFF:CLEAR500:SPRITE$(0)="f~■□■□ぬ~":FORT=48TO49:FORJ=0TO7:READA$:VPOKET*8+J,VAL("&H"+A$):NEXTJ,T:VPOKE&H2006,22:DATAAA,55,AA,55,AA,55,AA,55,01,01,01,FF,10,10,10,FF:FORT=5TO14:LOCATE7,T:PRINTBIN$(&H8001):NEXT
20 B$="D5D784D1EEF58405D5D5D7D58051FB7B8301D75DDF778011BED584C5D5D5D5559FC58011F77DD555D5579553F5FB8001D75DDD7D9101B5778411DFD5DFFD8001BFFF8001FFD5":X=128:Y=80
30 I=INT(RND(-TIME)*7):FORJ=1+(20*I)TO(20*(1+I))-3:A$=BIN$(VAL("&H"+MID$(B$,J,4))):J=J+3:N=9:FORT=0TO8:A$(N)=A$(N-1):N=N-1:GOSUB50:NEXT:A$(N)=A$:Y=Y+8:H=H+1:GOSUB40:PUTSPRITE0,(X,Y),10:FORT=5TO14:LOCATE7,T:PRINTA$(T-5):NEXTT,J:GOTO30
40 IF49=VPEEK(6144+(X/8)+((Y-16)¥8)*32)THENRETURNELSEIFY=48THENRETURNELSEY=Y-8:IFY>112THENSCREEN0:PRINTH:ENDELSERETURN
50 S=STICK(0):K=((S=7)-(S=3)-(S=2)-(S=4)+(S=6)+(S=8))*8:L=((S=1)-(S=5)-(S=4)+(S=2)+(S=8)-(S=6))*8:V=VPEEK(6144+((X+K)/8)+((Y+L)¥8)*32):IFV=48THENX=X+K:Y=Y+L:PUTSPRITE0,(X,Y),10:RETURNELSEBEEP:RETURN
```

わたしにはおもしろい特技がある

ひええっ、来、来、来たっ来ただよ〜っ。さいよーつうちが来てしまった だ〜っ、こあいよ〜っ、初投稿だよ〜っ、初採用だ〜っ、うわ〜っ、こんなんで採用〜? プログラムが日本全国に広まっちゃうよ〜っ、ダウンロードサービスまでやってるっ! ROMが来てしまうだよ〜! ありがとうございます、うわ〜つひえ〜っ(うるさい)。プログラムを作るのにまる1日、地面マップは半日もかかってしまったい。自分でマップデータを作ってみるとおもしろいかもしれない。ちなみにわたしにはおもしろい特技がある。それは、ドットエディタよりも速くキャラクタをマシン語に変換できること。ただいま、マシン語の勉強中です。そのうち、おもしろいもの作ろうと思ってます。どんなに長くてもフリーアセンブラしそうなわたしがこわい。

変数の意味

T……スプライト定義用、ループ用

J……データ読みこみ用、キャラクタ設定用

A$……横一列の壁のキャラクタデータ

B$……スクロールマップデータ

X、Y……ぱんぷ座標

L……キャラクタデータ読みこみ用

N……マップスクロール用

H……スコア

S、K……キー入力用

V……壁とキャラクタ衝突判定用

プログラム解説

10 初期設定

●初期設定●スプライトパターン定義●スプライトパターンデータ

20 データ

●スクロールマップ用データ

30 画面表示

●マップデータからランダムにデータを読みこむ●キャラクタ表示●マップ表示

40 ゲームオーバー

●壁とキャラクタとの衝突判定

●ゲームオーバー処理

50 ぱんぷ移動

●キー入力処理●ぱんぷ表示

迷路がずんずん上からせめてくる!

ぴこぴこファンダム

〈ファンダム・ニュース その1〉1か月のご無沙汰でした。怒涛のようにつきすすむファンダム班より全投稿者の方々への御礼をこめた評価結果の発表です。各作品については、2つのグループに分けて発表いたします。第1グループは、別名ブルジョア・2の3枚組み的大富豪・おめでたグループと呼ばれる"よくできました"グループで当落線上をさまよい続け結局南極BOTSUになってしまった聞くも涙、話すも涙な方々です。(つづく)

ツインビートル

RAM8K
MSX MSX2
遊び方は62ページにあります

```
10 DEFINTA-Z:SCREEN1,1,0:WIDTH32:KEYOFF:
COLOR15,4,1:SPRITE$(0)="¦ヨ"+CHR$(0)+"ほほほ
1":SPRITE$(1)="く~んんるもvく":SPRITE$(2)="ほほほ
¦8¦T¦":ONSPRITEGOSUB80
20 CLS:S=0:M=22:X(0)=4:X(1)=10:Y(0)=0:Y(
1)=-11:FORI=0TO24:PRINT"XX";SPC(13);"XX"
;SPC(13);"XX";:NEXT:PLAY"T255V12L64"
30 X=RND(1)*12+17
40 K=STICK(0):M=M+((M>17)AND(K=3))-((M<2
8)AND(K=7)):N=30-M:PUTSPRITE0,(M*8,168),
7,0:PUTSPRITE1,(N*8,168),6,0:S=S+1
50 FORI=0TO1:Y(I)=Y(I)+2:IFY(I)>24THENX(
I)=RND(1)*12+2:Y(I)=0
60 PUTSPRITEI+3,(X(I)*8,Y(I)*8),I*9+1,2:
NEXT:IFNOTPLAY(0)THENPLAY"FRAR"
70 Y=Y+1:PUTSPRITE2,(X*8,Y*8),3,1:SPRITE
ON:IFY>23THENY=0:GOTO30ELSE40
80 SPRITEOFF:IF(X>M-3)AND(X<M+3)AND(Y>18
)AND(Y<24)THENS=S+100:Y=0:PLAY"CBCBG":RE
TURN30ELSEPLAY"BGEC":HS=-(HS>S)*HS-(HS<S
)*S:LOCATE9,23:PRINT"SC";S;"HI";HS;:FORI
=2TO3:PUTSPRITEI,(0,208):NEXT
90 IFSTRIG(0)THEN20ELSE90
```

By 和田光英

タイトルだけは『ツイ○ビー』

イエーイ、和田光英です。現在、高校3年生です。MSX・FAN創刊号を見ただとたん、特製ROMカートリッジにつられて徹夜でプログラムを1本作りあげてしまいました。それがこの『ツインビートル』。初投稿です、はっずかしいな～。タイトルだけは『ツイ○ビー』に似ていますが、今後このようなことのないようにします。ちなみに、今考えているプログラムは『梅大陸アドベンチャー』です。最後に『写真少年』のみんな見てる？おれはじつはこういうことをしている人間だったのだ。イエイ。

変数の意味

HS……ハイスコア用
S……スコア用
K……キー入力用
M……ビートル(右)のX座標
N……ビートル(左)のX座標
X、Y……フルーツのXY座標
X(n)、Y(n)……ビーのXY座標
A、Z……変数定義用
I……ループ用

プログラム解説

10 初期設定1
●初期設定●スプライト定義●スプライト割りこみ宣言※1

20～30 初期設定2
●変数の初期化●画面作成●フルーツの出現位置を乱数で設定

40 メインルーチン1
●ビートルの移動と表示●スコア計算

50～60 メインルーチン2
●ビーの移動と表示●効果音を鳴らす

70 メインルーチン3
●フルーツの移動と表示●30行か40行へ跳ぶ

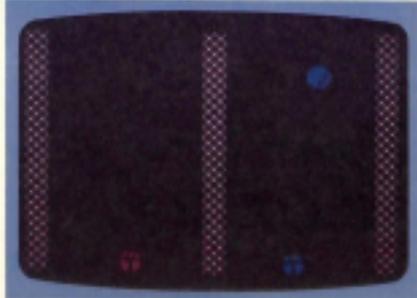
80～90 衝突判定
●スプライト衝突判定(衝突したのがビーかフルーツか)●(フルーツの場合)スコア計算●(ビーの場合)ゲームオーバー処理●リプレイ処理

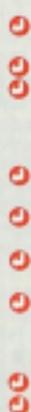
※1 このON SPRITE GOSUBでいったん宣言しておけばプログラム実行中どの時点でスプライトが重なっても80行へ跳び、重なったスプライトがフルーツかビーかを判断してそれぞれの処理をおこなう。

⬆左のビートルは敵をよけながら、右のビートルはフルーツを取りながら進む

〈ファンダム・ニュース／その2〉"よくできました"になったアナタには、ファンダム班よりの小さな親切、大きなお世話的アドバイス付き、住所＋氏名＋作品名の発表となります、豪華版♡　第2グループは、プロレタリアート・3の3枚組み的大貧民・残念グループとほまれ高い"完全無欠のBOTSU"グループで、ほんと～にBOTSUになってしまった無限大(先月は最大限でしたが、今月は1ランクUP!)残念な方々の集まりです。(つづく)

あるかないで

RAM8K
MSX MSX2

遊び方は63ページにあります

```
1 COLOR 15,1,1:KEYOFF:SCREEN1,2:WIDTH30:
DEFINTA-Z:LOCATE0,3:PRINTSTRING$(30,"□")
:R=RND(-TIME):FORI=4TO20:LOCATE0,I:PRINT
"□";SPC(28);"□":NEXT:A$="":FORI=0TO7:REA
DX$:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+X$)):NEXT:SPRITE
$(0)=A$:A$="":FORI=0TO20
2 A$=A$+CHR$(255*-(I<5 OR I>15)):NEXT:SP
RITE$(1)=A$:P$(0)="V15o6SM900C"
3 X=5:Y=5:Z=5:M=1:N=-1:DATA00,38,7C,FE
4 PUTSPRITE1,(8+Z*8,8*20),4,1:PUTSPRITE2
,(24+Z*8,8*20),4,1:PUTSPRITE0,(8+X*8,Y*8
),15,0 :IFY=20ANDZ=<XANDZ+3=>XTHENPLAYP$
(0):N=-NELSEIFY=20THENINPUTA$:RUN
5 IFVPEEK(&H1801+(Y)*32+(X+M))=219THENM=
-M:PLAYP$(-(PLAY(0)))ELSEX=X+M
6 IFVPEEK(&H1801+(Y+N)*32+(X))=219THENN=
-N:PLAYP$(-(PLAY(0)))ELSEY=Y+N
7 FORA=0TO2:S=STICK(0):Z=Z-(S=3)+(S=7):N
EXT:IFZ<1THENZ=1ELSEIFZ>25THENZ=25
8 U=U+1:IFU=10THENT=T+1:U=0:R=RND(1)*27:
LOCATE0,4:PRINT"□";SPC(R);"□□";SPC(26-R)
;"□":LOCATE0,3:PRINTSTRING$(30,"□"):LOCA
TE,2:PRINTCHR$(27)+"L":DATABE,9E,4C,38
9 LOCATE5,1:PRINT"とくてん";T:GOTO 4
```

BY TAI

魔城伝説IIの5面がクリアできなくて

ほら、採用だと速達っていうからさ〜。なかなか来なくてボツだと思っちゃった。全国的な雑誌に載るとかっこよくて友だちに見せたくなったりしてとってもいいではないですか。魔城伝説IIの5面がクリアできなくてイライラしてたのに気分が晴れました。MSX・FANっていい雑誌ですね。あ、そうそう最後になっちゃったけど、秋田南高校物理部ばんざい!って、これがいいたかったんだ。これからもよろしく!

変数の意味

Z……反射板のX座標⇒×8して表示(スプライト)
X、Y……ボールの座標⇒×8して表示(スプライト)
M、N……ボールの座標増分
T……スコア
S……キー入力用
U……ブロックの縦位置制御用
X$、A$……スプライト定義用
R……小さいブロックの数
A、I……ループ用

プログラム解説

1 初期設定1

```
1 COLOR 15,1,1:KEYOFF:SCREEN1,2:WIDTH30:
DEFINTA-Z:LOCATE0,3:PRINTSTRING$(30,"□")
:R=RND(-TIME):FORI=4TO20:LOCATE0,I:PRINT
"□";SPC(28);"□":NEXT:A$="":FORI=0TO7:REA
DX$:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+X$)):NEXT:SPRITE
$(0)=A$:A$="":FORI=0TO20
```

画面の前景色→白、背景色と周辺色→黒/ファンクション表示を消す/画面モード→32桁×24行のテキストモード、スプライトサイズ→16×16ドット/画面に表示する桁数→30桁/原則として変数を整数型に設定/カーソル位置→(0、3)/外壁上部表示/乱数初期化/
①ループ開始(I=4〜20)/
カーソル位置→(0、I)/ 外壁側面表示
①ループ閉じ
A$初期化/
②ループ開始(I=0〜7)/
X$←ボールのスプライトパターンデータ/A$にX$の示すキャラクタコードのキャラクタを加える/
②ループ閉じ
スプライト0←ボールのパターン※1/A$初期化/
③ループ開始(I=0〜20)/

2 初期設定2

```
2 A$=A$+CHR$(255*-(I<5 OR I>15)):NEXT:SP
RITE$(1)=A$:P$(0)="V15o6SM900C"
```

A$に、Iが5より小さいか15より大きい場合キャラクタコード255のキャラクタを加え、Iが5以上15以下の場合キャラクタコード0のキャラクタを加える/
③ループ閉じ
スプライト1←反射板のパターン※1/P$(0)←効果音データ/

3 初期設定3

```
3 X=5:Y=5:Z=5:M=1:N=-1:DATA00,38,7C,FE
```

ボールのX座標X←5/ボールのY座標Y←5/反射板のX座標Z←5/ボールのX座標増分M←1/ボールのY座標増分N←−1/ボールのスプライトパターンデータ(一部)/

〈ファンダム・ニュース/その3〉こちらのグループは、プロレタリアートらしく住所、氏名のみの発表です。といった初期設定はいい加減にして、3月整理分までの各グループの発表です。まずは、"よくできました"グループです! ◇◇本格部門◇◇奈良県・和田洋征「Beelzebub」=プログラムの技術力は相当のものとお見受け致しました。が、ゲームの出来は今一歩といった感じでした。次回作に期待します。(つづく)

④表示と判定

反射板左半分表示／反射板右半分表示／ボール表示／

◇ボールが反射板にあたったかの判定【条件：ボールのY座標Y=20、かつ反射板のX座標Zがボールの X座標X以下でZ+3以上である】⇨

「then：音を出す／ボールのY座標増分N←−N(増分の正負を反転)」

「else：

◇ゲームオーバー判定【条件：ボールのY座標Yが20である】⇨

「then：何か文字が入力されるまで待つ／RUN」

⑤ボールの移動判定（X座標）

◇ボールの移動判定【条件：ボールの移動先に小さい壁(□)がある】

「then：ボールのX座標増分M←−M(増分の正負逆転)／音が出ていなければ音を出す」

「else：ボールのX座標Xに座標増分Mを加える」

⑥ボールの移動判定（Y座標）

◇ボールの移動判定【ボールの移動先に小さい壁(□)がある】

「then：ボールのY座標増分N←−N(増分の正負逆転)／音が出ていなければ音を出す」

「else：ボールのY座標Yに座標増分Nを加える」

⑦入力処理

ループ④開始(A＝0〜2)／変数S←カーソルキー入力／反射板のX座標Z←(S＝3のとき)+1、(S＝7のとき)−1／

ループ④閉じ

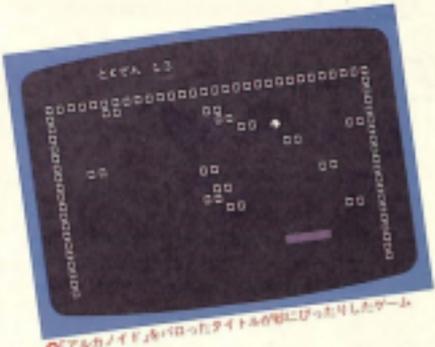
◇反射板の移動判定1【条件：反射板のX座標Zが1未満】

「then：反射板のX座標Z←1」

「else：

◇反射板の移動判定2【条件：反射板のX座標変数Zが25より大きい】

「then：反射板のX座標Z←25」」

⑧ブロック縦位置処理

ブロックの縦位置制御用変数Uに1を加える／

◇スクロール判定【条件：ブロックの縦位置制御用変数Uが10である】⇨

「then：スコア変数Tに1を加える／スクロール制御用変数U←0／変数R←0〜26の乱数／カーソル位置→(0、4)／小さい壁(□)表示／カーソル位置→(0、3)／外壁上部表示／スクロール※2／ボールのスプライトパターンデータ(一部)

⑨スコア表示等

カーソル位置→(5、1)／スコア表示／4行へ跳ぶ

「アルカノイド」をパロったタイトルが妙にぴったりしたゲーム

ぱわ〜あっぷ かぷせるは でてきません あしからず…

L

D

ぎよっ

※1 このゲームでは、スクリーン命令のスプライトサイズ設定によりスプライトサイズが16×16ドットとなり、パターン定義では32文字分のデータが必要となるが、実際には、ボールのパターンに8文字分、反射板に21文字分のデータしか使用していない。これは、代入された文字が32バイトに満たない場合、残りの部分にCHR$(0)が代入される性質を利用してリストの短縮をしているのだ。

※2 ここで、画面のスクロール処理をしている。エスケープ・シーケンスと呼ばれるもののひとつで、

PRINT CHR$(27)+"L"

は、カーソルより下の行を1行下にスクロールさせる働きを持つ。エスケープ・シーケンスをプログラム中で活用するとなにかと便利だ。MSXで使えるエスケープ・シーケンスのかんたんな見本を表にまとめておいたので、興味がある人は実験してみよう。

■主なエスケープシーケンス

命令	意味
PRINT CHR$(27)+"E"	画面クリア(CLSと同じ働き)
PRINT CHR$(27)+"J"	カーソルより下の行をクリア
PRINT CHR$(27)+"K"	カーソルから行末までをクリア
PRINT CHR$(27)+"L"	カーソルより下の行を下へスクロール
PRINT CHR$(27)+"M"	カーソルより下の行を上へスクロール

シミュレーションボール

RAM8K
MSX MSX2

遊び方は63ページにあります

```
10 SCREEN1,3:COLOR 15,4,7:WIDTH 32:KEYOF
F:ONSPRITEGOSUB80:SPRITEON
20 FORJ=0TO1:FORI=0TO31:READA$:S$=S$+CHR
$(VAL("&H"+A$)):NEXT:SPRITE$(J)=S$:S$=""
:NEXT:X=10:Y=160:X1=20:Y1=20:PY=20
30 PX=20:DATA 03,07,07,03,0F,1F,37,67,47
,07,0C,18,30,30,30,70,00,80,80,00,C0,E0,
B0,98,80,80,C0,60,30,30,30,38,03,07,1F,3
F,7F,7F,FF,FF,FF,FF,7F,7F,3F,1F,07,03,C0
,F0,F8,FC,FE,FE,FF,FF,FF,FF,FE,FE,FC,F8,
F0,C0
40 S=STICK(0):X=X+(S=3)*(X<28)-(S=7)*(X>
0):PUTSPRITE1,(X*8,Y),15,0:PUTSPRITE0,(X
1,Y1),8,1
50 IFX1<8THENPX=-PXELSEIFX1>215THENPX=-P
X
60 IFY1<8THENPY=-PYELSEIFY1>145THENPY=-P
Y:SC=SC+10
70 X1=X1+PX:Y1=Y1+PY:GOTO40
80 LOCATE11,11:PRINT"OUT!!";SC
90 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:CLS:RUN
```

BY 阪田智太

ぜったい採用されない

こんな1時間くらいで作ったプログラムが初採用の作品になるとは思わなかった。この次はおもしろいものを作るのでガマンして遊んでください。プログラムを送って親や友だちに絶対採用されないといわれて自分でも自信がなかったけど4本中1本とはいえ採用されたので自信がついた。苦労したところはボールが同じところでばかり動いていたのでずらしたところです。

変数の意味

X、Y……人の座標
X1、Y1……ボールの座標
PX、PY……ボールの座標増分
S……キー入力
SC……スコア
I、J……ループ用
S$、A$……スプライトデータ読みこみ用

びょ〜ん

うぎゃーでっかいスーパーボールっ!（いまでも家にあるのかなあ？）

プログラム解説

10 初期設定
●初期設定●スプライト割りこみ宣言※1

20 スプライト定義
●スプライトデータ読みこみ

30 データ
●スプライトデータ

40 メインルーチン
●キー入力処理●人、ボール表示

50〜70 ボール移動
●ボールのX座標増分決定●ボールのY座標増分決定●ボールの座標決定

80〜90 ゲームオーバー
●ゲームオーバー処理●リプレイ処理

※1 ON SPRITE GOSUBでいったん宣言しておけば、それ以降ボールと人(どちらもスプライト)がいつ重なっても強制的に80行へ跳び、ゲームオーバーになる。

はねまわるボールが大迫力

〈ファンダム・ニュース／その4〉◇◇ショート部門◇◇残念ながら該当作品なし／◇◇ハーフ部門◇◇愛知県・石原實(計2本)「ALLGP」＝とてもきれいにできているしゲームの設定もしっかりしているのだが、何かもうひとつピリッとしないのが残念。「Break The Invaders」＝こちらも、たいへんよかったのですが、動きが遅く、ぎこちないのが玉にキズでした。まとめて2本の惜しいサヨウナラでした。（つづく）

ビッグ迷路

RAM8K
MSX MSX2

遊び方は64ページにあります

```
1 CLEAR1000:SCREEN1,1:WIDTH20:KEYOFF:COL
OR15,1,1:T=RND(-TIME):H=8224:FORI=HTO134
80:VPOKEI,1:NEXT:FORI=2TO70:FORU=2TO70:V
POKE(H+I+U*72),0:NEXTU,I:SPRITE$(0)="88コ
|81ニニ":FORI=3TO69STEP2:FORU=3TO69STEP2
2 VPOKE(H+I+U*72),1:Z=INT(RND(1)*5):A=(Z
=0)-(Z=1)-(Z=4):B=(Z=2)-(Z=3):IFVPEEK(H+
I+A+(U+B)*72)=1THEN2ELSEVPOKE(H+I+A+(U+B
)*72),1:NEXTU,I:X=2:Y=2:A$=CHR$(29)+CHR$
(29)+CHR$(31):B$=CHR$(30):G$(0)="ぞぞ"+A$+
"ぞぞ"+B$:G$(1)="「「"+A$+"「「"+B$
3 G$(2)="GO"+A$+"AL"+B$:VPOKE8196,12:VPO
KE8211,0:VPOKE13334,2:FORI=X-2TOX+2:FORU
=Y-2TOY+2:C$=C$+G$(VPEEK(H+I+U*72)):NEXT
:D$=D$+C$:C$="":IFI-X<2THEND$=D$+CHR$(31
)+CHR$(31)+STRING$(10,29):NEXTELSENEXT:P
UTSPRITE0,(120,71),15:LOCATE5,5:PRINTD$
4 VPOKE8212,253:D$="":IFVPEEK(H+X+Y*72)=
2THENW=1:GOTO5ELSES=STICK(0):IFS=0THEN4E
LSEM=(S=7)-(S=3):N=(S=1)-(S=5):IFVPEEK(H
+X+N+(Y+M)*72)=1THEN4ELSEX=X+N:Y=Y+M
5 IFW=0THEN3ELSELOCATE10,18:PRINT"GOOD !
!":PLAY"L10o6s10m5000cfa5ggfd5g5agfg5gfg
abo7cdcfedco6agf4d4c3f2":'BY FUJIMI
```

BY MAO

by MAO

ちゃんとムダな時間を過ごせます

初採用されてしまったMAOです。このゲームはひまなときなんかに、ちゃんとムダな時間を過ごせます。このゲームのミュージックは、メチャクチャにキーを押して最後のほうだけまとめて作りました。次は不気味なパズルゲームを作ろうと思っています。それから、このゲームがぜったいに載らないといったK・Iくん、載ったよ。ほんでもって5月号が特別定価になってたけど、それがそのまま定価になってしまうようなことにはならないでしょうね。ほんじゃまた来月号で会いましょう(載ったらの話)。

変数の意味

H……VRAMの先頭アドレス
X、Y……人の座標
M、N……人の座標増分
A、B……壁を置く位置
S……キー入力
W……ゴール判定
G$(0)……空白キャラクタ
G$(1)……壁のキャラクタ
G$(2)……ゴールのキャラクタ
A$、B$……人表示用
C$、D$……迷路表示用
T……乱数初期化用

プログラム解説

1　初期設定1
●初期設定●VRAMを迷路作成用に初期化(壁で埋める)●スプライト定義

2　迷路作成、初期設定2
●迷路の道がつながるように壁をスペースに変える●プレイヤーの座標などを初期化

3　表示
●キャラクタ定義●迷路、人表示

4　移動
●キー入力処理●人移動処理

5　ゴール
●ゴール判定、処理

↑表示はちいさいけど、ほんとは大きい迷路

ピンポンのファンダム

〈ファンダム・ニュース／その5〉◇◇一画面部門◇◇静岡県・長谷川政司「DOT in CAVE」＝むかしの懐かしいドットゲーム。放物線の美しさに魅せられた某編集部員により、採用寸前まで行ったのですが、「アイディア不足」の一言によりボツ。／奈良県・和田洋征「ENDING」＝バイクのジャンプの仕方が異常で、好きでした。エッ、ソノ～、タダ、ただそれだけです。／以上5本が"よくできました"グループでした。(つづく)

アラウンド　ビッグバー

AROUND BIG-BAR

RAM32K

MSX MSX2

遊び方は64ページにあります

```
1 CLEAR400,&H9300:DEFINTA-Z:SCREEN1:COLO
R15,0,0:WIDTH32:KEYOFF:ONSTRIGGOSUB12:DI
MS(13):A=&H9300:DEFUSR=A:DEFUSR1=A+&H23:
DEFUSR2=A+&H5B:DEFUSR3=A+&HD5:FORI=0TO7:
READX(I),Y(I):NEXT:FORI=0TO63:READD$:VPO
KE&H3800+I,VAL("&H"+D$):NEXT:FORI=0TO2
2 READD:FORJ=0TO7:READE$:VPOKED*8+J,VAL(
"&H"+E$):NEXT:NEXT:P$(1)="B":PUTSPRITE0,
(120,87):GOSUB25:A=&H9566:U=&H1B03:O=104
8:W=115:PLAY"T255L64M200S805":Z=USR3(0)
3 J=1:S=0:LOCATE2,22:PRINTUSING"SCORE:##
####  HI-SCORE:######";S;H:DATA,-1,1,-1,
1,,1,1,,1,-1,1,-1,,-1,-1
4 V=1:D=0:F=48:X=50:Y=50:Z=RND(-J):VPOKE
&H200C,J+3:VPOKEU,0
5 Z=USR1(0):POKE&HB026,255:FORI=0TO9
6 B=RND(1)*99+1:C=RND(1)*99+1:G=B*W+C+A+
O:IFPEEK(G)=32THENPOKEG,48+IELSE6
7 NEXT:Z=USR2(J):POKE&HB026,32:GOSUB13:F
ORZ=0TO600:NEXT:Z=USR(Y*W+X+A):VPOKEU,15
:VPOKEU-1,D:GOSUB12
8 STRIG(0)ON:Z=USR(Y*W+X+A):B=X(D):C=Y(D
):G=(Y+C)*W+X+B+A+O:E=PEEK(G):STRIG(0)ST
OP:IFE=32ORE=165THENX=X+B:Y=Y+C:GOTO8
9 IFE=FTHENF=F+1:POKEG,32:S=S+(F-47)*J:L
OCATE8,22:PRINTUSING"######";S:PLAY"C":V
=S¥2:IFF<58THEN8ELSELOCATE12,8:PRINT"CLE
AR!!":J=J-(J<12):VPOKEU,0:GOTO4
10 IFE=42THENS=S-V:LOCATE8,22:PRINTUSING
"######";S:IFS>=0THENPOKEG,165:GOTO8
11 PLAY"GGDDCC":LOCATE 10,8:PRINT"GAME O
VER!":H=H-(H<S)*(S-H):LOCATE25,22:PRINTU
SING"######";H:LOCATE10,12:PRINT"HIT CUR
SOR":VPOKEU,0:FORI=0TO1:I=STICK(0):NEXT:
GOTO3
12 IFSTRIG(0)THEND=(D+1)MOD8:VPOKEU-1,D:
PLAYP$(PLAY(0)+1):FORZ=0TO99:NEXT:Z=USR(
Y*W+X+A):GOTO12ELSERETURN8
13 FORI=0TO6:G=IMOD2:K=1+G*98:FORL=0TO98
:Z=USR(I*16*W+K+A):K=K+1-G*2:NEXT:IFI<6T
HENFORL=1TO16:Z=USR((I*16+L)*W+K+A):NEXT
:NEXTELSENEXT:RETURN
14 DATA 10,38,10,10,10,10,10,10
15 DATA 05,02,05,08,10,20,40,80
16 DATA 00,00,02,FF,02,00,00,00
17 DATA 80,40,20,10,08,05,02,05
18 DATA 10,10,10,10,10,10,38,10
19 DATA 01,02,04,08,10,A0,40,A0
20 DATA 00,00,40,FF,40,00,00,00
21 DATA A0,40,A0,10,08,04,02,01
22 DATA 97,CC,CC,33,33,CC,CC,33,33
23 DATA 64,FF,01,FD,85,A5,BD,81,FF
24 DATA 42,7E,C7,DB,DB,C7,DF,DF,7E
25 FORI=0TO13:READD$:S(I)=VAL("&H"+D$):N
EXT:DATA 81,12,E0,C,B1,C8,8,E,20,A1,E7,1
2,3,4D
26 FORI=0TO13:READD$:S=0:FORJ=0TO15:D=VA
L("&H"+MID$(D$,J*2+1,2)):S=SXORD:POKEA+I
*16+J,D:NEXT:IFS<>S(I)THENPRINT"DATA MIS
S in";I+27:STOPELSENEXT:RETURN
27 DATA214218CD53002AF8F71157000E13061C
28 DATA7ED3982310FA3E610604D39810FC190D
29 DATA20ECC9F32100951101950 1E8353620ED
30 DATAB0217E9911F7C506643E40771223131 0
31 DATAFA217E9911E199017300DD26643E4077
32 DATA1209EB09EBDD2520F6FBC93AF8F7F506
33 DATA32C5CDB8935F2663CDAC93244CCDC793
34 DATA5F2663CDAC93246C61545DD5CD9C93D1
35 DATA7EFE2020DD362AED5F32C69332D493C1
36 DATA10CFED5F32C693F13D20C3C92673D5CD
37 DATAAC93D15A1600191 17E9919C916006A06
38 DATA0829300119 10FAC93AC693578787878 7
39 DATA823D32C693C9003AD493578787878 23D
40 DATA32D493C90021001801000 33E61C35600
```

➡打ちこむときの注意

マシン語プログラムのデータ(27〜40行)かチェックサムのデータ(25行)に打ち間違いがあると、「DATA MISS in〜」と表示してからストップする。"in"のあとに表示される行か25行に打ち間違いがあるという意味なので、このメッセージが出たときは、いけなかった行を見直すこと。また、マシン語プログラムを使っているので、RUNするまえに確実にセーブしておくこと！

プログラムの解説

マシン語プログラムは&H9300〜&H93DFまで。この中に次の4種類のマシン語プログラムが入っている。

①&H9300(USR)
画面表示。&H9500からにあるマップデータをVRAMに転送する。マップのどこを表示するのかはUSR関数の引数で指定する。

②&H9323(USR1)
RAMの&H9500からのマップデータエリアを初期化する。つまり、CLSしてから枠をかいている。

③&H935B(USR2)
引数で与えられた値を50倍した個数の"P"をマップデータに置く。置く位置は自前の乱数ルーチンで決めている

④&H93D5(USR3)
画面を"a"で埋めている

このプログラムはアスキーの『MSX - DOS TOOLS』で作成した。紙面の都合上ソースリストは省略したが、マシン語プログラムの詳細が伝えられないのは残念。また次の作品で。

ではBASICの解説。

1〜2　初期設定。25行からのマシン語プログラム書きこみサブルーチンを呼んでいる
3　ゲームごとの初期化
4　面ごとの初期化
5〜7　マップデータ作成
8〜11　メインループ。割りこみのON／OFFの置かれている位置が重要
12　スペースが押されているあいだ矢印をクルクル回す
13　マップ表示デモ。各面が始まるまえに実行される
14〜21　スプライト0〜7に定義される矢印のパターン
22〜24　ユーザー定義キャラクタのデータ
25　マシン語プログラムのチェックサムを用意する
26　チェックサムでデータの打ち間違いを調べながらマシン語プログラムをRAMに書きこむ
27〜40　マシン語データ

⊖神経がずたぼろになる

すらいむくんのめいずぱにっく

RAM16K
MSX MSX2
遊び方は65ページにあります

```
10 ' ◆◆◆◆ Slime kun no Maze Panic ◆◆◆◆
20 DEFINTA-Z:SCREEN1,0,0:COLOR4,1,1:WIDT
H32:KEYOFF:X=RND(-TIME)
30 ON INTERVAL=60 GOSUB 470:ON ERROR GOT
O 510
40 GOSUB 870:GOSUB 810
50 ST=1:MP=420:Q=219
60 ' ◆◆◆◆◆◆◆ メイロ カク ◆◆◆◆◆◆◆
70 COLOR4,1:VC=(ST*2+1)*16+15:VPOKE&H201
B,VC:FORI=&H2006TO&H200F:VPOKEI,&HA4:NEX
T
80 CLS:LOCATE12,11:PRINT"STAGE";ST:FORI=
0TO3000:NEXT:CLS
90 LOCATE5,23:PRINT"STAGE ";ST;:LOCATE18
,23:PRINT"POWER";
100 FOR Y=0 TO 22 STEP 22:FOR X=1 TO 31:
LOCATEX,Y:PRINT"□";:NEXTX,Y
110 FOR Y=0 TO 21:LOCATE31,Y:FORX=1TO15:
NEXTX:PRINT"□ □";:NEXT:A=0
120 '
130 FORX=3TO29STEP2:LOCATEX,2:PRINTCHR$(
Q);
140 ON RND(1)*4+1 GOTO 150,170,180,190
150 IF A THEN ON RND(1)*3+1 GOTO 170,180
,190
160 LOCATEX-1,2:PRINTCHR$(144);:GOTO200
170 LOCATEX+1,2:PRINTCHR$(144);:A=1:GOTO
200
180 LOCATEX,3:PRINTCHR$(144);:A=0:GOTO 2
00
190 LOCATEX,1:PRINTCHR$(144);:A=0
200 NEXT
210 '
220 FORY=4TO20STEP2:FORX=3TO29STEP2:LOCA
TEX,Y:PRINTCHR$(Q);:
230 ON RND(1)*3+1GOTO 240,260,270
240 IFATHEN ONRND(1)*2+1 GOTO 260,270
250 LOCATEX-1,Y:PRINTCHR$(144);:GOTO280
260 LOCATEX+1,Y:PRINTCHR$(144);:A=1:GOTO
280
270 LOCATEX,Y+1:PRINTCHR$(144);:A=0:
280 NEXT X,Y:LOCATE30,22:PRINT" ";
290 ' ◆◆◆◆◆◆◆◆ MAIN ◆◆◆◆◆◆◆◆
300 INTERVALON:PLAY"S0M2000"
310 X=2:Y=1:M=29:N=20:I=0:CL=1:MP=MP-60:
PW=MP
320 ' MOVE
330 FORI=0TO1:T=STICK(0):XX=X+(T=7)-(T=3
):YY=Y+(T=1)-(T=5)
340 IFVPEEK(6144+XX+YY*32)=&H20THEN360
350 PLAY"O7E6406E64":LOCATEXX,YY:PRINT"□
";:GOTO390
360 X=XX:Y=YY:PUTSPRITE0,(X*8,Y*8-1),8,0
370 PUTSPRITE1,(X*8+8,Y*8-1),8,1:PUTSPRI
TE2,(X*8,Y*8-1),15,2
380 IF X=30 AND Y=22 THEN 580
390 FOR J=0 TO 100:NEXTJ,I
400 '
410 MM=M+SGN(X-MM):NN=N+SGN(Y-NN)
420 IF VPEEK(6144+MM+NN*32)<>&HDB THEN44
0
430 MM=M+RND(1)*3-1:NN=N+RND(1)*3-1:GOTO
 420
440 M=MM:N=NN:PUTSPRITE3,(M*8,N*8),14,3
450 IFX=M ANDY=N THEN PLAY"O3C16C16":PW=
PW-10:GOTO330 ELSE330
```

BY POTATO 自分の正体さえばれなければいい

「ども／　初登場のPOTATOです。このゲームは特別なテクニックもいっさい使わず、アイデアだけで勝負しました。なにしろ初投稿で初採用、照れるな〜……」あっ、もう終わり。ま、最初なんだから自己紹介しよう。わたしの父の家は、あの甲子園球場の北約6キロメートルの地点の上空20メートルに位置し、わたしもそこに住んでいる。市西理数コースに在籍しているが、今度その市西に98が30台入るらしいので、ぜひクラブを創設してもらいたい。さらにわたしはB型のおうし座であると同時にルンペン大名誉教授原芳克の友だちである。ここでは他人の名を出そうが何を書こうがおかまいなし、自分の正体さえばれなければいいのでひじょーにうれしい。

```
460 ' ◆◆◆◆ INTERVAL ON ◆◆◆◆◆
470 PW=PW-1:LOCATE23,23:PRINT PW;:LOCATE
XX,YY
480 IFPW<50 ANDCL THENVPOKE&H201B,&H6F
490 IFPW<1 ANDCL THEN 750 ELSE RETURN
500 ' ◆◆◆◆◆◆ ERROR ON ◆◆◆◆◆◆
510 CL=0:XX=2:YY=1:IFERL=350ORERL=470AND
ERR=5THEN530
520 ONERRORGOTO0:END
530 COLOR15,7:PLAY"L6406CDEEFGGAB"
540 ST=ST+2:IF ST=4 OR ST=5 THEN MP=420:
Q=144
550 IF ST>7 THEN ST=1:MP=420:Q=219
560 LOCATE11,11:PRINT" WARP TO";ST:FORI=
0TO3000:NEXT
570 PUTSPRITE0,(0,208):RESUME70
580 ' ◆◆◆◆ STAGE CLEAR ◆◆◆◆◆
590 CL=0:VPOKE&H2012,&H61
600 PLAY"S0M100005L16CCDDEEFF806C2"
610 FORI=0TO5000:NEXT:PUTSPRITE0,(0,208)
620 ST=ST+1:IF ST=4 THEN MP=420:Q=144
630 IF ST>6 THEN 640 ELSE 70
640 ' ◆◆◆◆◆ ALL CLEAR ◆◆◆◆◆◆
650 INTERVALOFF:CLS:COLOR1,2:VPOKE&H2004
,&H41:VPOKE&H2014,&H22
660 FORA=0TO19:FORB=0TO31:LOCATE B,A:PRI
NTCHR$(&HA0);:NEXT B,A:
670 VDP(1)=&HE1:FORA=168TO128STEP-8
680 PUTSPRITE0,(116,A),9,0:PUTSPRITE1,(1
16,A),15,2:PUTSPRITE2,(132,A),9,1:PUTSPR
ITE3,(0,208)
690 FORI=0TO500:NEXTI,A
700 '
710 LOCATE11,4:PRINT"ALL";CHR$(&HA0);"CL
EAR":LOCATE7,7:PRINT"スライムクンハ、";
720 LOCATE8,9:PRINT"モトノソウケ゛ンニモト゛ッテ";:LOC
ATE9,11:PRINT"ヘイワニクラシマシタ";:LOCATE8,14:PR
INT"Congratulations";
```

```
730 PLAY"T150S0M15000L805GG4GG4GG406CC4E
E4CC4DD2.05GG4GG4GG406CC4EE4DD4CC2."
740 GOTO 730
750 ' ◆◆◆◆◆ GAME OVER ◆◆◆◆◆◆
760 VPOKE8210,&H61:FORI=0TO3000:NEXT
770 INTERVALOFF:SCREEN1:COLOR9,1
780 PLAY"S0M15000L805CDE4DC4CDEDCD2"
790 LOCATE 9,10:PRINT"You are dead !!":L
OCATE12,13:PRINT"GAME OVER":
800 FORI=0TO7000:NEXT:RUN
810 ' ◆◆◆◆◆◆◆◆ DEMO ◆◆◆◆◆◆◆◆
820 FOR I=&H2006 TO &H200F:VPOKE I,&HA4:
NEXT
830 LOCATE10,6:PRINT"Slime kun no":LOCAT
E11,8:PRINT"Maze Panic"
840 LOCATE12,14:PRINT"by POTATO":LOCATE1
1,17:PRINT"HIT ANY KEY"
850 PLAY"T120S0M150006L16C8CDE8D8C8CDE8
D8C8CDL8EDCCC4D8L16DEF8E8D8DEF8E8D8DEL8F
EDDD4"
860 IF INKEY$="" THEN850 ELSERETURN
870 ' ◆◆◆ CHARACTER SET ◆◆◆◆
880 FORI=0TO3:S$="":FORJ=0TO7:READA$:S$=
S$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXTJ:SPRITE$(I)=S
$:NEXT I
890 FORI=0TO2:READD:FORJ=DTOD+7:READA$:V
POKEJ,VAL("&H"+A$):NEXTJ,I:RETURN
900 '
910 DATA 08,1C,7F,EB,C9,C9,7F,00
920 DATA 00,00,00,80,80,80,00,00
930 DATA 00,00,00,14,22,36,00,00
940 DATA 18,99,5A,3C,18,18,24,42
950 DATA 256,00,DF,DF,DF,00,FB,FB,FB
960 DATA 1152,00,DF,DF,DF,00,FB,FB,FB
970 DATA 1752,FF,81,83,87,8F,9F,BF,FF
```

変数の意味

A……迷路作成用、ループ用
X、Y……すらいむくんの座標
ST……ステージ数
MP……パワーの初期値
Q……迷路画面作成用のキャラクタコード
M、N……人間の座標
CL……クリア判定用
PW……パワー
T……キー入力用
XX、YY、MM、NN……キャラ移動先の座標
A$、VC……キャラクタパターン定義用
D……データ読みこみ用
S$……スプライトパターン定義用
I、J……ループ用
B……オールクリア画面作成用

↑ちょこちょこっと進むとすぐ迷路の壁が出てきてしまう

すらいむくんのパワーアップ改造法

見えない迷路の袋小路にすぐ入りこんでしまって、一気にゲームオーバーになってしまうキミ。やられなくするとつまんないから、パワーを増やしておくだけにしておこう。

パワーは、50行で設定している。

MP＝４２０

の「４２０」を増やしておけばいい。でも、あんまり増やすとつまらないから1000くらいにしておいたほうがいいと思う。

プログラム解説

10　REM文
20〜50　初期設定※1
60　REM文
70　キャラクタパターン、文字のカラー設定
80〜120　画面作成
130〜280　迷路作成
290　REM文
300　インターバル割りこみの許可※2
310　変数の初期化
320　REM文
330〜350　スライム移動処理
360〜370　スライム表示
380　クリア判定
390　ウエイト(時間待ち)ルーチン
400　REM文
410〜430　人間移動
440　人間表示
450　キャラクタ衝突処理
460　REM文
470〜490　時間経過とともにパワーを減らす処理
500　REM文
510　ワープ判定
520〜570　ワープ処理
580　REM文
590〜630　面クリア処理
640　REM文
650〜740　オールクリア処理
750　REM文
760〜800　ゲームオーバー処理
810　REM文
820〜860　デモ画面作成
870　REM文
880　スプライトパターン定義
890　キャラクタパターン定義
900　REM文
910〜970　スプライト、キャラクタパターンデータ

※1　30行はインターバル割りこみの定義。40行で870行、810行の初期設定用サブルーチンを呼び出している。
※2　インターバル割りこみの許可。ここを実行したあと、30行で定義したインターバル割りこみがかかりはじめる。

〈ファンダム・ニュース／その7〉北海道・阿部高明／島根県・難波徹／岐阜県・三澤剛(計２本)／千葉県・刈込佐奈恵／神奈川県・長谷川充／青森県・田村大輔／新潟県・上村栄二／三重県・佐々木将貴／◇◇ハーフ部門◇◇愛知県・清水直也／福島県・星純也／愛知県・野村昭二／広島県・鳥生和弘／長野県・小林秀敏／東京都・横沢和明(計２本)／千葉県・大橋良輔／福島県・斉藤勝／愛知県・徳田聖(つづく)

シップス

SHIPS

RAM16K
MSX MSX2
遊び方は66ページにあります

```
10 SCREEN1,0,0:KEYOFF:WIDTH31:COLOR15,1,
1:FORI=384TO727:VPOKEI,VPEEK(I)ORVPEEK(I
)/2:NEXT:D$(1)="000000000F17F3F":D$(2)=
"00000080C8D2FEFC":D$(3)="18343C18000000
00":S$(0)="ぴき":S$(1)="くせ":C$="--"
20 FORI=0TO23:VPOKE14336+I,VAL("&H"+MID$
(D$(1)+D$(2)+D$(3),I*2+1,2)):NEXT:FORJ=0
TO31:VPOKE1200+J,VAL("&H"+MID$(D$(1)+D$(
2)+D$(1)+D$(2),J*2+1,2)):NEXT
30 VPOKE363,255:VPOKE8210,23:VPOKE8211,2
47:VPOKE8203,71:VPOKE8222,119:VPOKE8197,
23:SC=1:PO=0:WS=5:SW=0:SP$="みみみ":A=208:
X(1)=83:Y(1)=154:X(2)=83:Y(2)=42
40 Z$=STRING$(20,240):FORI=1TO22:LOCATE,
I:PRINTZ$:NEXT:FORJ=5TO18:LOCATE RND(1)*
18+1,J:PRINT"^":NEXT:FORK=1TO17STEP4:LOC
ATEK,21:PRINTS$(1):NEXT:FORL=0TO1:PUTSPR
ITEL+2,(80+(L*8),167),15,L:NEXT
50 LOCATE9,4:PRINTC$:LOCATE9,20:PRINTC$:
LOCATE22,1:PRINT"=SCENE=":LOCATE22,5:PRI
NT"=WIND=":LOCATE22,9:PRINT"=POINT=":LOC
ATE22,16:PRINT"┌      ┐":LOCATE22,17:PRIN
T" ├─┼─┤":LOCATE22,22:PRINT"└      ┘":LOC
ATE25,21:PRINT"+"
60 FORJ=1TO17STEP4:LOCATEJ,2:PRINTS$(0):
NEXT:FORL=0TO1:PUTSPRITEL,(80+(L*8),15),
1,L:NEXT:LOCATE9,2:PRINTSP$:LOCATE9,21:P
RINTSP$:BS=5:ONSPRITEGOSUB240:SPRITEON
70 LOCATE26,3:PRINTUSING"##";SC:LOCATE25
,11:PRINTUSING"###";PO:IFWS=5THEN90
80 WS=WS+1:FORI=0TO16STEP4:IFVPEEK(6818+
I)=240AND(I<9ORI>10)THENLOCATE1+I,21:PRI
NTS$(1):ELSENEXT
90 LOCATE25,11:PRINTUSING"###";PO:LOCATE
22,13:PRINT"○DEFEND":LOCATE22,14:PRINT"O
ATTACK":FORK=0TO1000:NEXT:LOCATE9,20:PRI
NTC$:LOCATE9,4:PRINTC$:IFWS=1THENLOCATE9
,20:PRINTSP$
100 IFBS=1THENLOCATE9,4:PRINTSP$
110 LOCATE24,7:PRINT"      ":WI=3-INT(RND
(-TIME)*7):WM=60-(WI>0)*2:FORW=1TOWI:LOC
ATE24+W,7:PRINTCHR$(WM):NEXT:H=-(SW=0):L
OCATE22,13+H:PRINT"●":BEEP:IFH=0THEN140
120 PUTSPRITE5,(A,144),15,2:S=STICK(0):A
=A+(S=7ANDA>192)-(S=3ANDA<224):IFSTRIG(0
)THEN130ELSE120
130 AA=(208-A)/4:BB=1:CC=1:SW=SW+1:GOTO1
60
140 RR=8-4*INT(RND(-TIME)*5):AS=RR*3/8:I
FVPEEK(6826+RR)=152ORWS=1THEN150ELSE140
150 ZX=(11-SC)*-(SC<11):ZZ=INT(RND(-TIME
)*ZX)/20:AA=-(AS-WI)+ZZ:BB=2:CC=-1:SW=SW
-1:IFWS=1THENAA=WI+ZZ
160 X=X(BB):Y=Y(BB):CA=CA-CA
170 PUTSPRITE5,(X,Y),1,2:CA=CA+(WI/10):Y
=Y-(6*CC):X=X-(AA-CA)
180 IFX>180ORX<0ORY<0ORY>190THEN90
190 V=6144+(X¥8)+(Y¥8)*32:IFVPEEK(V)=45T
HENPUTSPRITE5,(0,209):GOTO90
200 Z=VPEEK(V):IFZ>149ANDZ<154THEN220
210 FORI=0TO50:NEXT:BEEP:GOTO170
220 FORI=-1TO1:VPOKEV+I,240:NEXT:WS=WS+(
Y>100):BS=BS+(Y<100):PO=PO-(Y<100)*10:GO
SUB230:GOTO90
230 SOUND6,250:SOUND12,25:SOUND13,0:SOUN
D7,247:SOUND8,16:SOUND11,0:RETURN
240 SPRITEOFF:IFY<100THENGOSUB230:PUTSPR
ITE0,(0,209):PUTSPRITE1,(0,209):PUTSPRIT
E5,(0,209):LOCATE5,10:PRINT"  CLEAR !!
":FORI=0TO500:NEXT:LOCATE5,10:PO=PO+30:S
C=SC+1:PRINTUSING"  SCENE ##  ";SC:FORI=
0TO700:NEXT:LOCATE5,10:PRINTSP$SP$SP$:GO
TO60
250 GOSUB230:LOCATE5,10:PRINT" GAME  OVE
R ":LOCATE6,11:PRINT" PUSH SPC "
260 IFSTRIG(0)THENRUNELSE260
```

変数の意味

SC……シーン数
PO……得点
WS……自分の船の数
BS……敵の船の数
C$、D$、S$……キャラクタ定義用
L……スプライト表示用
SP$、Z$……背景表示用
A……照準の座標
X(1)、Y(1)、X(2)、Y(2)……ミサイルの初期値
SW……攻撃、守備切り換え用
H……攻撃、守備表示用
RR、AS、ZX、ZZ………敵の攻撃計算用
CA……風の制御用
WI……風の強さ計算用
WM……風の向き表示用
AA、BB、CC……ミサイルの軌道用

プログラム解説

10 初期設定
20〜30 キャラクタ定義と変数の初期化
40〜80 画面作成
90〜110 ゲームスタート
120〜130 自分の攻撃
140〜150 敵の攻撃
160〜210 ミサイルの表示と移動、命中判定
220〜230 命中処理
240 シーンクリア処理
250〜260 ゲームオーバー処理

BY 石井勝己

川本健二さんを師と仰いでいます

↑魚雷船ゲームの雰囲気で遊ぼう

はじめまして、石井勝己です。現在、高校2年でパソコン歴1年です。川本健二さんを師と仰いでいます。まえに1度ポシェットにプログラムを送ったけれど、みごとにボツでした。それから半年、他人のプログラムを解読したり、本を読んだりして修行し、今回の2度めの投稿でついに採用されました。このゲームは、色もサウンドもまったく凝ってなくてあまり飾り気のないゲームですが、リストは短いのですぐ打ちこめると思います。

ピンポンのファンダム
〈ファンダム・ニュース／その8〉熊本県・増永雄一／神奈川県・岩瀬良平／大阪府・谷英司(計2本)／北海道・森川悟／愛知県・地家直文／長崎県・白石信／長野県・朝倉春樹／◇◇一画面部門◇◇神奈川県・湯浅剛／大阪府・藤澤耕司／愛知県・清水直也／埼玉県・樫野光一／愛知県・野村昭二(計2本)／石川県・中川太賀／兵庫県・青木拓人／新潟県・上村栄二／新潟県・山井享／東京都・皆川修至／埼玉県・安藤勝彦(つづく)

まっくすくんのあどべんちゃPART 1

RAM16K

MSX MSX2

遊び方は66ページにあります

```
10 '[まっくすくん の あど"べ"んちゃ PART.1]
20 SCREEN1,2,0:DEFINTA-Z:WIDTH32:COLOR1,
15,7:R=RND(-TIME):KEYOFF
30 FORI=0TO3:S$="":FORJ=1TO32:READD$:S$=
S$+CHR$(VAL("&H"+D$)):NEXT:SPRITE$(I)=S$
:NEXT
40 FORI=264TO727:VPOKEI,VPEEK(I)ORVPEEK(
I)/2:NEXT:FORI=6TO7:VPOKE&H2000+I,4*16+1
5:NEXT
50 FORI=183TO184:FORJ=I*8TOI*8+7:READD$:
VPOKEJ,VAL("&H"+D$):NEXT:READC1,C2:VPOKE
&H2000+(I-161),C1*16+C2:NEXT
60 CLS:SC=0:LE=3:T=20:GOSUB340
70 GOSUB370:CLS
80 FORI=8TO20STEP4:LOCATE0,I:PRINT"ククククク
クククククククククククククククククククククククク":LOCATERND(1)
*30,I:PRINT"キキ":NEXT
90 KA=1:X=14:Y=5:X1=1:Y1=18:X2=14:Y2=0:H
=0:D=2:E=1:JU=0:DEFFNB=VPEEK(6144+X+(Y+2
)*32):DEFFNN=VPEEK(6144+(X+1)+(Y+2)*32)
100 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),5,H:PUTSPRITE1,
(X1*8,Y1*8),13,2:PUTSPRITE2,(X2*8,Y2*8),
12,3
110 S=STICK(0):X=X+(S=7)-(S=3):X=X+(X>30
)-(X<0)
120 IFABS(X-X1)=<1ANDABS(Y-Y1)=<1ORABS(X
-X2)=<1ANDABS(Y-Y2)=<1THEN300
130 IFFNB=184ORFNN=184ORJU<>0THENH=0:GOT
O180
140 H=1:D=D+1:IFD=4THEND=0:LOCATE0,23:PR
INT"ククククククククククククククククククククククククククククククククク":LOC
ATERND(1)*28,22:PRINT"キキ"ELSELOCATE31,23
:PRINT" ";
150 IFVPEEK(6144+X+(Y+1)*32)=183THENSC=S
C+LE:LOCATEX,Y+1:PRINTUSING"##";KA:PLAY"
o5L64V15C","o7L64V15C":IFKA=TTHEN240ELSE
KA=KA+1
160 Y1=Y1-1:IFY1=0THENY1=20
170 GOTO100
180 IFABS(Y1-Y)=<2THENX1=X1+(E=1)-(E=2):
PLAY"o1L64V15C","o4L64V15E":IFX1=30THENE
=1ELSEIFX1=0THENE=2
190 IFJU=0ANDSTRIG(0)THENJU=1:PLAY"o4L64
V15CE","o6L64V15CG"
200 IFJU>0THENY=Y-1:JU=JU+1:IFJU=4THENJU
=-3
210 IFJU<0THENY=Y+1:JU=JU+1
220 Y2=Y2+1:IFY2>23THENY2=0:X2=X
230 GOTO100
240 LOCATE32,23:PRINT:FORI=1TO2:PUTSPRIT
EI,(0,209):NEXT:LOCATE0,23:FORI=0TO21:PR
INT" ################################ ";:N
EXT:FORI=0TO1:I=I-1:PUTSPRITE0,(X*8,Y*8)
,10,0:X=X+SGN(15-X):Y=Y+SGN(14-Y):IFX=15
ANDY=14THEN250ELSENEXT
250 PUTSPRITE0,(120,112),5,0:FORI=13TO16
:LOCATE14,I:PRINTSPC(4):NEXT:LOCATE8,5:P
RINT"CONGRATULATIONS!":T=T+10:SC=SC+100+
KA*LE:PLAY"o5L16V15GR16ECGECR16EGBDC","o
6L16V15GR16ECGECR16EGBDC":IFT=70THEN270
260 IFPLAY(0)THEN260ELSE70
270 LOCATE8,7:PRINT"NICE CLEAR  !!!!":FO
RI=0TO1000:NEXT:GOSUB400
```

By 横沢和明

今日は練馬区の中村地区についての紹介です

どーも、某都立高等学校の1年生、横沢です。今回は練馬区の中村地区についての紹介です。はっきしいって中村地区は「ザ・いなか」です。1歩裏に足を運ぶと、道路のまんなかを堂々と「がちょう」が歩いています(?)。畑のそばを通ると、とってもくさい。人はみなそこを走って通るので「魔のランニングコース」と呼んでいます。こんな町だけど気に入っているんだな、ぼくは。やっぱり長閑(のどか)がいちばんだい！　ところでぼくの次回作は『まっくすくんのあどべんちゃPART2』と『DUV』です。採用されるといいな~~~~~~~~ってか！

```
280 PLAY"o6L16V15ECG8ECGEG8ER16R16R16R16
R16GEG8ECAGA8GR16R16R16R16R16BAGA8E8DC8E
8G8E8A4","o4L16V13GEC8GECGE8EBAGFEEGE8EC
AGA8GBAGFEAGAB8E8CD8E8G8E8A4"
290 IFPLAY(0)THEN290ELSE60
300 PLAY"o5L64V15CG","o3V15L64GC":FORI=Y
TO23:PUTSPRITE0,(X*8,I*8),5,1:FORJ=1TO50
:NEXT:NEXT:LE=LE-1:IFLE=0THEN320
310 FORI=1TO2:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:PL
AY"o3L64V15CEGFEDC","o4L64V15CEGBGEFC":F
ORI=0TO1000:NEXT:GOTO70
320 FORI=0TO2:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:LO
CATE9,8:PRINT" GAME OVER! ":PLAY"o5L16V1
5CEGFGBECBGEDCR16R16R16BGECEGEGR16R16C8E
","o4L16V14CEGFGBECBGEDCBAGBGECEGEGBAC8E
":GOSUB400
330 IFPLAY(0)THEN330ELSE60
340 LOCATE2,5:PRINT"-まっくすくん の あど"べ"んちゃ
PART.1-":LOCATE3,8:PRINT"1987(C)YOKO SOF
T PRESENTS"
350 PUTSPRITE0,(66,80),5,0:PUTSPRITE1,(6
6,120),13,2:PUTSPRITE2,(66,160),12,3:LOC
ATE11,11:PRINT"....まっくすくん":LOCATE11,16:P
RINT".....あほふらい":LOCATE11,21:PRINT"....は
"ぶ"らあ":LOCATE10,23:PRINT"HIT SPC KEY";
```

```
360 IFSTRIG(0)THENCLS:FORI=0TO2:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:RETURNELSE360
370 GOSUB400:CLS:LOCATE12,8:PRINTUSING"FLOOR ##";T:LOCATE12,10:PRINTUSING"SC #####";SC:LOCATE12,12:PRINTUSING"HS #####";HS:LOCATE12,14:PRINTUSING"LEFT    #";LE:LOCATE13,16:PRINT"START!"
380 PUTSPRITE0,(120,144),5,0:PLAY"o4L16V15GECGECGECGECDEGCG8","o6L16V15GECGECGECGECDEGCG8"
390 IFPLAY(0)THEN390ELSEPUTSPRITE0,(0,209):RETURN
400 IFHS<SCTHENHS=SC:RETURNELSERETURN
410 DATA07,1F,3F,7F,7F,FF,FF,FF,FB,FF,FF,7B,7C,3F,1B,78,E0,F8,FC,FE,FE,FF,CF,87,A7,CF,FF,DE,3E,FC,D8,1E
420 DATA07,1F,3F,7F,7B,FF,FF,FF,F8,F8,FC,7E,1F,BF,73,20,E0,F8,FC,CE,A6,87,CF,FF,1F,1F,3F,7E,F8,FD,CE,04
430 DATA00,30,78,78,CC,85,3B,63,4D,1A,1E,2D,73,E1,41,01,00,0C,1E,1E,33,A1,DC,C6,B2,58,78,B4,CE,87,82,80
440 DATA00,07,1F,32,62,47,CF,CF,FF,FF,7F,73,2D,1E,1A,0D,00,E0,F8,3C,3E,3E,FF,FF,FF,FF,FE,CE,B4,78,58,B0
450 DATA7E,81,BD,A5,A5,BD,81,7E,4,7,FF,FF,55,FF,FF,00,00,FF,6,14
```

↑どんどん地下におりていくまっくすくんがかわいい

〈ファンダム・ニュース／その9〉大阪府・中谷秀洋(計3本)／東京都・平林洋介(計7本)／兵庫県・塩田哲司／愛知県・村上穂高／東京都・横沢和明(計2本)／岐阜県・三澤剛(計2本)／兵庫県・塩田哲司／神奈川県・大森幹雄(計2本)／福岡県・釜淳司／福岡県・斉藤勝／埼玉県・下条友晴／神奈川県・堀田耕一郎(計3本)／島根県・大西直文／奈良県・松田洋征／佐賀県・江越貴昭(計3本)／静岡県・戸塚智明／山梨県・中野健児(つづく)

変数の意味

SC……スコア
HS……ハイスコア
LE……まっくすくんの数
T……クリアすべき階段数
KA……クリアした階段数
S……キー入力用
X、Y……まっくすくんの座標(スプライト)
JU……まっくすくんのジャンプ制御
H……まっくすくんのスプライト番号
X1、Y1……あほふらいの座標(スプライト)
E……あほふらいの座標制御
X2、Y2……ばぶらあの座標(スプライト)
D……スクロール制御用
I、J……ループ用
D$、S$、C1、C2……データ読み出し用

プログラム解説

10 REM文
20 初期設定
30 スプライト定義
40 キャラクタ定義1(太文字処理)
50 キャラクタ定義2
60 変数設定1
70 ゲームスタート
80 ゲーム画面表示
90 変数設定2
100 各スプライト表示(まっくすくん、ばぶらあ、あほふらい)
110 キー入力処理
120 敵キャラクタとの接触判定
130 スクロール判定
140～170 スクロール時の処理
　140～150 画面スクロール処理、面クリア判定
　160 あほふらい座標処理
　170 100行へ
180～230 非スクロール処理
　180 あほふらい移動
　190～210 まっくすくんのジャンプ判定、処理
　220 ばぶらあ移動
　230 100行へ
240～260 面クリア処理、全面クリア判定
270～290 全面クリア処理
300～310 まっくすくんアウト処理
320～330 ゲームオーバー処理
340～360 デモ画面表示サブルーチン
370～390 スタート画面表示サブルーチン
400 ハイスコアサブルーチン
410～440 スプライトデータ
450 キャラクタデータ

まっくすくんのコンティニュー改造法

アウトになると1階から始めなくちゃいけないのがいやなアナタ、コンティニューバージョンに改造してみよう。
①もとのリストの60行、
:GOSUB340
のまえに
:KA=1
を挿入する。
②もとのリストの90行1段め
KA=1
を消去する。
③もとのリストの250行4段め、
:PLAY"～
のまえに、
:KA=1
を挿入する。
これでコンティニューOK!

どきっ!

すわいん

RAM32K
MSX MSX2
遊び方は67ページにあります

注意
700～710行のデータにミスがあると、メッセージが出ます。もう一度見直してください。

```
10 CLEAR1000,&HCFFF:SCREEN1,2,0:COLOR15,
1,1:WIDTH18:KEYOFF:DEFINTA-Z:DIMA(35),B(
50),B$(40):DEFUSR=&HD000:PRINT"W A I T
20 FORI=0TO7000:POKE&HD000+I,177:NEXT:FO
RI=264TO1008:V=VPEEK(I):VPOKEI,VORV/2:NE
XT:C$=CHR$(28)+CHR$(29)+CHR$(31)
30 FORI=0TO31:A(I)=VAL("&H"+MID$("B1B1B1
B1D1D1D1D1BCBDBEBFB8B9BABBD9D9D9D9D0D0A8
ABC0C1C8C9C2C3C8C9",I*2+1,2)):NEXT
40 Q=0:J=0:FORI=0TO1:READA$:P=VAL("&H"+A
$):Q=Q+P:POKE&HD000+J,P:J=J+1:I=-(A$="EN
D"):NEXT:IFQ<>3726THENPRINT"Data error 7
00-710":END
50 FORI=0TO14:READA$:FORJ=0TO31:VPOKE143
36+I*32+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEX
TJ,I
60 FORI=0TO20:READA,A$:FORJ=0TO7:VPOKEA*
8+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ,I
70 FORI=0TO6:VPOKE8213+I,VAL("&H"+MID$("
A3F4E1A1F1C381",I*2+1,2)):NEXT
80 FORI=0TO2:READA$:FORJ=0TO15:B(I*16+J)
=VAL(MID$(A$,J*4+1,4)):NEXTJ,I:FORI=0TO3
1:READB$(I):NEXT:GOTO510
90 A=274:M=0:N=2:K=0:L=0:C(0)=500:C(1)=0
:C(2)=500
```

BY TEIJIRO

わたしはまったくドラスレを意識しています

こんにちは、TEIJIROです。この『すわいん』はボツってしまったと思っていたので、とっても今うれしいです。初心、忘れず! このプログラムを見ると「あっ、ドラゴンクエストだっ」と思う人もいるでしょう。わたしはまったくドラスレを意識しています。ほんとうに。それでは、うんばばちゃん、でした。

〈ファンダム・ニュース/その10〉東京都・都司昇/東京都・三浦崇広(計2本)/島根県・林直樹/北海道・山下浩司/千葉県・都野真哉/愛媛県・地家直文/兵庫県・上野昌平……以上"完全無血のBOTSU"の皆様でした。なお、ファンダムの採用基準は、絶対的なものではありません。その月々の投稿数、投稿レベル、評価者の虫のいどころ(?)によって若干の運不運があると思います。これにめげず、またの投稿を心からお待ちしています。(敬称略)

```
100 CLS:B=0:C=0:IFM>0THENFORI=0TOM-1:FOR
J=0TO3:POKE&HD0F8+B(32+I)-(J>1)*58+J,217
:NEXTJ,I
110 '●●●●●  めいん ろぅてぃん  ●●●●●●●●●●●
120 GOSUB640:GOTO160
130 I$=INKEY$:IFI$=CHR$(13)THEN600
140 W=0:S=STICK(0):IFSTHENB=(S=6ORS=7ORS
=8)-(S=2ORS=3ORS=4):C=(S=1)-(S=5):A=A+B*
2+C*120ELSE130
150 ONINSTR("アムシクルミタリ",CHR$(VPEEK(6511+B
*2+C*64)))GOTO200,220,200,230,220,210,36
0,360
160 U=USR(A-B-C*60):FORI=0TO100:NEXT
170 U=USR(A)
180 FORI=0TO2:PUTSPRITEI,(120,87),14-8*I
-(I=2)*3,I:NEXT:GOTO140
190 '●●●●●  しょうげいぶっ  ●●●●●
200 A=A-B*2-C*120:GOTO140
210 W=1
220 W=W+4:IFRND(1)>.05THEN160ELSE260
230 IFB(32+M)<>AORK=0THENA=A-B*2-C*120:G
OTO140
240 K=K-1:M=M+1:GOSUB640:FORI=0TO3:POKE&
HD0F8+A-(I>1)*58+I,217:NEXT:A=A-B*2-C*12
0:GOTO170
250 '●●●●●  たたかうぜっ  ●●●●●
260 P=RND(1)*(W+(C(1)<500))+1:PLAY"","o1
L9Co3L1"
270 D(0)=P*100:D(1)=P*200:D(2)=P*30
280 A=A-B*2-C*120:FORI=0TO2:PUTSPRITEI,(
0,209):NEXT:FORI=0TO7:LOCATE1,8+I:PRINTS
TRING$(16,32):NEXT
290 FORI=0TO1:PUTSPRITEI+3,(120,71),14-I
*6,P*2+I+1:NEXT:LOCATE1,15:PRINT"(0)にげる
 (1)たたかう"
300 IFD(0)<0THENC(1)=C(1)+D(1)/10:C(2)=C
(2)+D(2):GOSUB640:PUTSPRITE3,(0,208):GOT
O160
310 LOCATE2,12:PRINT"LIFE  EXP GOLD":FOR
I=0TO2:LOCATE2+I*5,13:PRINTUSING"####";D
(I):NEXT
320 I$=INKEY$:IFI$="1"THENIFRND(1)*(C(1)
+400)<RND(1)*D(1)THENC(0)=C(0)-D(1)*RND(
1)/10:GOSUB640:PLAY"","L9CL1":GOTO300ELS
ED(0)=D(0)-(C(1)+400)*RND(1)/10:PLAY"L64
o6BCFGL4o5":GOTO300
330 IFI$="0"THENIFRND(1)>.2THENC(0)=C(0)
-D(1)*RND(1)/10:PLAY"","L9CL1":GOSUB640:
GOTO300ELSEPLAY"L64o6BCFGL4o5":PUTSPRITE
3,(0,208):GOTO160
340 GOTO320
350 '●●●●●  ありがたや ありがたや  ●●●●●
360 PLAY"","L4BL1":FORI=0TO5:PUTSPRITEI,
(0,209):NEXT:A=A-B*2-C*120:FORI=0TO7:LOC
ATE1,8+I:PRINTSTRING$(16,32):NEXT:LOCATE
8,9:PRINT"タチ";C$;"ネノ"
370 Q=A+B*2+C*120:IFB(0)=QTHEN440ELSEIFB
(20)=QTHEN450ELSEIFB(1)<>QTHEN410
380 LOCATE2,13:PRINTB$(4):LOCATE2,14:PRI
NT"(0)いらない(1)いる  "
390 I$=INKEY$:IFI$="0"THEN170ELSEIFI$<>"
1"THEN390
400 C(0)=C(0)+C(2):C(2)=0:GOSUB640:GOTO1
70
410 IFB(N)<>A+B*2+C*120ORC(1)<N*50THENLO
CATE2,13:PRINTB$(3):FORI=0TO2000:NEXT:GO
TO170
420 N=N+1:IFNMOD2=0ORN=17ORN=19THENLOCAT
E2,13:PRINTB$(2):FORI=0TO2000:NEXT:K=K+1
:GOSUB640:IFN=14THENA=4374:GOTO170ELSE17
0
430 LOCATE2,13:PRINTB$(1):FORI=0TO2000:N
EXT:L=L+1:GOSUB640:GOTO170
440 LOCATE8,9:PRINT"ツテ":LOCATE2,13:PRINT
B$(0):FORI=0TO2000:NEXT:GOTO170
450 LOCATE8,9:PRINT"  ";C$;"  ":LOCATE2,
13:PRINTB$(5):FORI=0TO1:PUTSPRITEI+3,(12
0,71),14-I*6,13+I:NEXT
460 D(0)=2100:D(1)=0:D(2)=0:FORI=0TO3000
:NEXT:FORL=6TO0STEP-1:GOSUB640:D(0)=D(0)
-300
470 LOCATE2,12:PRINT"LIFE  EXP GOLD":FOR
I=0TO2:LOCATE2+I*5,13:PRINTUSING"#### ";
D(I):NEXT:PLAY"L64CBL4":FORI=0TO2000:NEX
TI,L
480 CLS:FORI=0TO5:PUTSPRITEI,(0,209):NEX
T:FORI=1TO32:LOCATEI+3+(I>14)*18,10-(I>1
4):C=ASC(MID$("さはう きこ°てさ°!!!!んめめにれふ°っえくき
°ひゆ ちなき",I,1))-1:D=-C*(C<>31)-143*(C=31)
490 PRINTCHR$(D);:NEXT:PLAYP$:FORI=0TO30
000:NEXT
500 '●●●●●  ここから はじまります  ●●●●●
510 CLS:FORI=0TO4:PUTSPRITEI,(0,209):NEX
T:PLAY"V15L4o5","V11L1o3"
520 CLS:LOCATE2,2:PRINT"・ す わ い ん ・"
530 FORI=0TO2:PUTSPRITEI,(120,31),14-8*I
-(I=2)*3,I:NEXT
540 P$="o7V7BAGEDCBAGDDCAGFEDCGFEDDCRCRD
RGRARDFAGBRo5V15"
550 RESTORE1010:FORI=0TO20:FORJ=0TO5:LOC
ATE1,J+8:PRINTB$(I+J+6);:NEXT:IFIMOD6=0T
HENPLAYP$
560 READA$:FORJ=0TO59:E=&HD200+I*240+J*2
-(J>29)*60:B=VAL(MID$(A$,J+1,1))*4:POKEE
,A(B):POKEE+1,A(B+1):POKEE+60,A(B+2):POK
EE+61,A(B+3):NEXTJ,I
570 IFPLAY(0)THEN570ELSELOCATE0,18:PRINT
"(0) START":LOCATE0,19:PRINT"(1) LOAD=>S
TART"
580 I$=INKEY$:IFI$="0"THEN90ELSEIFI$<>"1
"THEN580
590 OPEN"CAS:"FORINPUTAS#1:INPUT#1,C(0),
C(1),C(2),L,K,N,M,A:CLOSE#1:GOTO100
600 LOCATE3,13:PRINT" SAVE しますか? ":LOCAT
E3,14:PRINT" (0)  する   ":LOCATE3,15:PRI
NT" (1)  しない  "
610 I$=INKEY$:IFI$="1"THEN170ELSEIFI$<>"
0"THEN610
620 OPEN"CAS:"FOROUTPUTAS#1:PRINT#1,C(0)
,C(1),C(2),L,K,N,M,A:CLOSE#1:GOTO170
630 '●●●●●  おわり  ●●●●●
640 IFC(0)<=0THENLOCATE1,7:PRINT"あっ ぶたに
なっちゃった!!":C(0)=0:GOSUB650:PLAY"BCDEFRBR
C2","CBC2":FORI=0TO2000:I$=INKEY$:NEXT:R
ETURN510
650 LOCATE3,0:PRINT"・ す わ い ん ・":LOCATE1
,2:PRINTUSING"LIFE      ######";C(0):LOC
ATE1,3:PRINTUSING"EXPERIENCE######";C(1)
660 LOCATE1,4:PRINTUSING"LEVEL        ###
#";C(1)¥100:LOCATE1,5:PRINTUSING"GOLD
  ######";C(2)
670 LOCATE0,18:PRINT"K E Y :";STRING$(K,
216);" ":LOCATE0,19:PRINT"STATUE:";STRIN
G$(L,196);" "
680 RETURN
690 '●●●●●  でーたー  ●●●●●
700 DATA 2A,F8,F7,11,00,D0,19,11,E7,18,0
E,0A,06,12,7E,EB
710 DATA CD,4D,00,EB,23,13,10,F6,C5,01,2
A,00,09,EB,01,0E
720 DATA 00,09,EB,C1,0D,20,E5,C9,END
730 DATA 80808080C0C9C5C5C5C3C0400040000
000000000000A0A0A0CC0A1D1D1D1DE0C
740 DATA 0103171F0F161A08000C1F3F600E0E0
080E8F0F8F8F058100030F6E202E2E000
750 DATA 000000000000000002020000000F00001
E000000000000000404000000000E00000F0
760 DATA 303C1F1B0D0E0C041B1F3F3F0000000
0061EFCECD83818 10ECF7FFFB00000000
```


〈ファンダム・ニュース／フォロー①〉MSX・FAN6月号で問い合わせの多かった個所について誌上でお答えします。●「Fight with Square」……150〜170行でIllegal function call（イリーガル・ファンクション・コール）の出る方が多かったようです。リストで1（イチ）とl（小文字のL）が見分けにくいのが原因と思われます。次のページから欄外にLの大文字を使ったリストを再掲載しますのでもう一度見直してください。（つづく）

```
770 DATA 00000000081C2C2C08040400F0F0F3
E000000000C0A0A000000000F8F8783E
780 DATA 343637327B030361470F03030000000
00103FFFA760E0604FBFFFFFF01000000
790 DATA 000000000303010303030303333333
700000000070A8A800000000FEFEDE8F
800 DATA 98DFCFE4E4E7E3E0605050103030000
003FFFEE4041CF806090D1D1D1D1D1D0E
810 DATA 000000000000C0F0F0F0B000F0F0F1
E0000000000006F8F6F2E202E2E20200
820 DATA 3F0E6CF0FFDFDFEFDFC000000000000
0FC70360FFFFBFBF7FB030000000000000
830 DATA 0001030000000000003F7FFFF77878F
00080C000000000000FCFEFFEF1E1E0F
840 DATA 071F1F3F2760E0F09F9F9F9F5F3F7FF
FFFFFFDFCE606070FF9F9F9F9FAFCFEFF
850 DATA 000000000003050560600000000000
0000000000C0A0A00606000000000000000
860 DATA 80C0606F373B3C38180700000000000
0010306F6ECDC3C1C18E000000000000
870 DATA 111B1F0000000030565787EFDFBF7F77
988D8F800000C0A0A61EFFFFFFFFFFFF
880 DATA168,183C7E2800000000,177,0020500
000040A00,184,000E1E3E3E3E7E7E
890 DATA185,00F0F8FCFCFCFEFE,186,7E7E7E7
E7E7E7E00,187,9EBEFEFEFEFEFE00
900 DATA188,003F7F7F7F7F7F7F,189,00FCFEF
EFEFEFEFE,190,7F7F7F7F7F7F3F00
910 DATA191,FEFEFEFEFEFEFC00,192,0307070
705050507,193,C0E0E0E0A0A0A0E0
920 DATA194,010B0F000F0D0D07,195,80D0F00
0F0B0B0E0,196,81C3FFFFBDDBFF7E
930 DATA200,183E7D7B77773B7F,201,18FCFEF
EFEFEFCFE,208,183C7E7FFEFFFF7E
940 DATA209,0004004000020020,216,3C667E3
C181C181C,217,DFDFDF00FBFBFB00
950 DATA 1722054823081350222617540774255
651903274523229305194518643784260
960 DATA 4248437041424126509400000000000
000000000000000000000000000000000000
970 DATA 0650259838683680473448484980510
05220521850980000000000000000000000
980 DATA"ふ゛たおうを たおしてくれ。","きみに STATUEをやろう
。","きみに KEYを やろう。","おまえに ようはない。","LIFEをう
るみせし゛ゃ。","ふっ ふっ ふっ ふっ ふっ",.....
990 DATA"このくにに いっひ゛つまえから","へんなひ゛ょうきか゛はや
っている","はなか゛ おおきくなり      ","ふ゛ぅふ゛ぅ いうようになる
 ","そう まるて゛ ふ゛たた゛ !!"
1000 DATA"このままて゛は このくには  ・","つふ゛れてしまう
   ","ふ゛たおうのまりょくを とけは゛","ひとひ゛とは すくわれる
 ","   はやくしなくては     ","みんなか゛ふ゛たになっちまう!
!",........,"PUSH 0 or 1 KEY "
```

```
1010 DATA 0000111100011111111111111111000
0001111110011111110000000011000
1020 DATA 001111111110012221100464001100
001122242111032441012444200100
1030 DATA 00124444211110640111242100100
0112422442111100000111111110100
1040 DATA 0112400244211111111111111110110
0124442424421111111111111110010
1050 DATA 0124244442442111551111111100110
0126242222442111555111111001110
1060 DATA 0012444442422115555555550001110
0011242424442115555555550042100
1070 DATA 0001124427442111555555550064110
0001122222222111555555555004210
1080 DATA 0001111111111111155555555500110
0001111111111111155555555220010
1090 DATA 0044112211221115555555622111010
0064225522552255555552211111010
1100 DATA 0022555555555552255221111111010
0555556555555555522111111111310
1110 DATA 055555555555555555551111111000
0555555555555555555555511111100
1120 DATA 055555555555565555555511111100
0555555555555555555555511111110
1130 DATA 055555555555555555555055111110
055556555550000000050055111100
1140 DATA 055555550000000000000001111110
0555550000000000000000000011110
1150 DATA 0555000050000000000000500000030
0555000055555555555555550000010
1160 DATA 0030005555555555555555555500010
0010055555525555555525555550010
1170 DATA 0010000055562555552655500000010
0010000055556255552655550000010
1180 DATA 0010000005555655556555500044410
0010000005555555555555550040000
1190 DATA 0010000055555555555555550044400
0010000055555333335555550000400
1200 DATA 004000055555334343355555004400
044444005555334343355550044000
1210 DATA 044444000555334743355500440000
064646000055333333355000600000
1220 '
1230 '  ...   す  わ  い  ん   ...
1240 '          s w i n e
1250 '
1260 '
1270 '   PRESENTED  BY  TEIJIRO
```

変数の意味

C(1)……自分の生命力
C(2)……自分の経験値
C(3)……自分の所持金
D(1)……敵の生命力
D(2)……敵の経験値

画面もきれいで楽しいRPG

D(3)……敵の所持金
L……持っているSTATUEの数
K……持っているKEYの数
N……人に会った回数
M……ドアを開けた回数
A……現在位置
B、C……移動用
D……メッセージ表示用
A(n)……オープニングメッセージ表示用
B(n)……人の表示用
A$……データ読みこみ用
B$(n)……会話表示用
C$……人の表示用
P……敵のレベル計算用
W……敵のレベル計算用補助
V……VRAM読みこみ用
Q……人の判定用
I$、S……キー入力用
U……マップ表示用
P$……効果音
E……アドレス用
I、J……ループ用

プログラム解説

10〜40　初期設定
50〜100　スプライトパターン、キャラクタパターンの定義／変数の初期化
110　REM文
120〜240　自分の移動処理
250　REM文
260〜290　戦闘シーン
300〜340　戦闘中処理
350　REM文
360〜400　人の表示
410〜430　メッセージの表示
440　王様の表示
450〜490　ブタ王の表示と戦闘処理
500　REM文
510〜580　オープニング
590〜620　データセーブ
630　REM文

640　ゲームオーバー処理
650～680　生命力、経験値、所持金の表示
690　REM文
700～720　マシン語データ
730～870　スプライトデータ
880～940　キャラクタデータ
950～1000　メッセージなどのデータ
1010～1210　マップデータ
1220～1270　REM文

『すわいん』のマップ表示はこんなマシン語

■すわいんマシン語ディスアセンブルリスト

```
D000 2A F8 F7   LD   HL, (F7F8H)
D003 11 00 D0   LD   DE, D000H
D006 19         ADD  HL, DE
D007 11 E7 18   LD   DE, 18E7H
D00A 0E 0A      LD   C, 0AH
D00C 06 12      LD   B, 12H
D00E 7E         LD   A, (HL)
D00F EB         EX   DE, HL
D010 CD 4D 00   CALL 004DH
D013 EB         EX   DE, HL
D014 23         INC  HL
D015 13         INC  DE
D016 10 F6      DJNZ D00EH
D018 C5         PUSH BC
D019 01 2A 00   LD   BC, 002AH
D01C 09         ADD  HL, BC
D01D EB         EX   DE, HL
D01E 01 0E 00   LD   BC, 000EH
D021 09         ADD  HL, BC
D022 EB         EX   DE, HL
D023 C1         POP  BC
D024 0D         DEC  C
D025 20 E5      JR   NZ, D00CH
D027 C9         RET
```

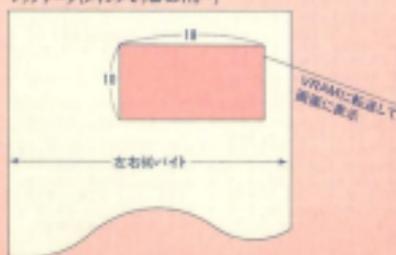
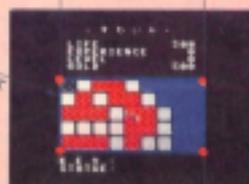
●USR関数の引数をHLレジスタに入れる（このゲームでは表示するマップの相対アドレスがHLレジスタに入る）
●相対アドレスに&HD000を加え、絶対アドレスにする
●VRAMのLOCATE 7, 7のアドレスをDEレジスタに入れる
●ループ①開始（Cレジスタ10～1）
●ループ②開始（Bレジスタ18～1）
●Aレジスタにマップデータを入れる
●VRAMに送る
●送るデータのアドレスを1増やす
●ループ②閉じ
●マップアドレス、VRAMアドレスの改行
●ループ①閉じ
●BASICに戻る

『すわいん』のスムーズなスクロール（マップ表示）は、マシン語プログラムでおこなっている。マシン語プログラムでは、RAMの&HD112番地から入っているマップデータの表示すべき分を抜き出してVRAMに送っているのだ。

マシン語プログラムの詳しい説明は、ディスアセンブルリストからの引き出し説明を見てほしい（編集部で原作にちょっと手を加えておいた）。

注目してほしいのは、USR関数の引数、つまり、USR（××）の××の値を活用しているところだ。このプログラムの場合は表示するマップデータの先頭アドレスをBASICからマシン語プログラムに伝えている。ちなみに引数が整数のときは、その値は&HF7F8と&HF7F9番地に入っているのでなかなか便利。みなさま、どんどん活用してくださいませ。

マップデータ（メインメモリ&HD112～）

```
160 DRAW"C6BM164,64D8F4E4U4D4F4E4U8BM192,64D3BM192,72D4BM204,68R8L4U4D12BM224,76
U24D16R8F4D4
```

ザ　ロング　ライン

THE LONG LINE

RAM32K

MSX MSX2

遊び方は68ページにあります

リスト・VOL1

```
10 COLOR1,1,1:SCREEN1:CLEAR200,&H9800:WI
DTH32:DEFINTA-Z:KEYOFF:B=0
20 RESTORE40:FORI=&HD000TO&HD022:READD$:
A=VAL("&h"+D$):POKEI,A:B=B+A:NEXT
30 DEFUSR=&HD000:IFB<>&HB85THEN COLOR 15
,0:PRINT"MACHINE ERROR":STOP
40 DATA23,23,5E,23,56,21,00,18,06,17,C5,
E5,D5,01,17,00,CD,59,00,D1,EB,01,17,00,0
9,EB,01,20,00,E1,09,C1,10,E8,C9
50 RESTORE280:G=270:J=&H9800:FORL=1TO27:
B=0:G=G+10
60 READD:B=B+D
70 ONDGOTO90,110,140,150,160,170,180,200
,240,250:READD:IFD<>BTHEN CLS:COLOR4:PRI
NT"ERROR IN";G:STOP ELSE U=USR(J):J=J+&H
211:CLS:NEXTL:GOTO260
80 GOTO60
90 READD:B=B+D:X=22:FORY=0TO22:LOCATEX,Y
:PRINT CHR$(225):LOCATEY,Y:PRINT CHR$(19
3):X=X-1
100 NEXT:LOCATE11,11:PRINT CHR$(D):GOTO8
0
110 READX:B=B+X:Y=X+1:FORI=YTO22-Y:LOCAT
EX,I:PRINT CHR$(215):NEXT
120 FORI=YTO22-Y:LOCATE22-X,I:PRINT CHR$
(216):NEXT
130 FORI=X+1TO21-X:LOCATEI,23-Y:PRINT CH
R$(192):NEXT:GOTO80
140 READX,Y,Z:B=B+(X+Y+Z):FORI=YTO22-Y:L
OCATEX,I:PRINT CHR$(Z):NEXT:GOTO80
150 READX,Y,Z,N:B=B+(X+Y+Z+N):FORI=XTOX+
N:LOCATEI,Y:PRINT CHR$(Z);:NEXT:GOTO80
160 READX,Y:B=B+(X+Y):FORI=1TO3:LOCATEX,
Y:PRINT"ﾘﾃﾄﾅﾆﾇﾈ";:LOCATEX,22-Y:PRINT"ねめに
なとてっ";:X=X+7:Y=Y+1:NEXT:GOTO80
170 READX,Y:B=B+(X+Y):FORI=1TO7:LOCATEX,
Y:PRINT"ﾉﾊﾋ";:LOCATEX,22-Y:PRINT"ひはの";:X
=X+3:Y=Y+1:NEXT:GOTO80
180 READX,Y:B=B+(X+Y):FORI=1TO6:LOCATEX,
Y:PRINT"ﾌﾍ":LOCATEX+1,Y+1:PRINT"ﾎﾏ":LOCA
TEX,22-Y:PRINT"へふ":LOCATEX+1,21-Y:PRINT"
まほ"
190 X=X+3:Y=Y+2:NEXT:GOTO80
200  READX,Y:B=B+(X+Y):X1=X:FORI=1TO6:LO
CATEX,Y:PRINT"ﾐ":LOCATEX,Y+1:PRINT"ﾑ":LO
CATEX,22-Y:PRINT"み":LOCATEX,21-Y:PRINT"む
":X=X-1
210 Y=Y+2:NEXT:LOCATE16,11
220 IFX1=22THENPRINT"ﾓﾔ"ELSE LOCATE5,11:
PRINT"ﾕﾖ"
230 GOTO80
240 LOCATE10,10:PRINT CHR$(219)+" "+CHR$
(217):LOCATE10,11:PRINT CHR$(222)+"ﾒ"+CH
R$(222):LOCATE10,12:PRINT CHR$(220)+CHR$
(221)+CHR$(218):GOTO80
250 READ X,Y,Z:B=B+(X+Y+Z):FORI=YTO22-Y:
LOCATEX,I:PRINT SPACE$(Z);:NEXT:GOTO80
260 RESTORE550:U=&HD030:G=550:FORI=1TO6:
S=0:FORJ=1TO10:READ A$,B$,C:A=ASC(A$):B=
ASC(B$):S=S+(A+B+C):POKEU,A:POKEU+1,B:PO
KEU+2,C+7
270 U=U+3:NEXTJ:READD:IFD<>STHEN CLS:COL
OR4:PRINT"ERROR IN";G:STOP ELSE G=G+10:N
EXT:BEEP:GOTO610
```

BY ペキン原人

SPACE FIGHTER からはや2年

MSX・FANになってからの初めての採用です。『SPACE FIGHTER』から、はやいものでもう2年になろうとしています。当時に比べてプログラムのレベルが上がりましたね。やっとMSX2を買いましたが、つかいこなすのは相当むずかしいでしょう。MSX2のグラフィックを生かしたプログラムとなると、長くなってしまいますし。今回のゲームもプログラムを短くしようとしましたが、私の技術がまだ未熟なのか、こんなに長くなってしまいました。申しわけない。でも、自分としては結構満足しています。今度は何を作ろうかな～と考えていますが、まずMSX用のゲームを作ろうと思っていますので、そのときはご考慮のほどをよろしくお願いします。それにしてもMSX2のソフトは高いなあ。それとMSX3なんて出ないかなあ。

```
280 DATA1,210,2,4,2,8,0,227
290 DATA1,210,2,0,2,7,9,0,231
300 DATA1,210,2,6,2,9,0,230
310 DATA2,4,2,8,1,223,0,240
320 DATA2,0,2,7,1,223,0,235
330 DATA1,32,2,6,2,9,3,10,11,215,3,12,11
,216,4,11,10,224,0,4,11,12,192,0,0,1001
340 DATA1,32,2,4,2,8,3,10,11,215,3,12,11
,216,4,11,10,224,0,4,11,12,192,0,0,998
350 DATA1,32,10,11,11,2,3,10,11,215,3,13
,10,216,4,11,10,224,1,4,11,12,192,1,2,0,
2,7,0,1029
360 DATA1,32,10,10,9,4,3,9,10,215,3,14,9
,216,4,10,9,224,3,4,10,13,192,3,2,6,0,10
25
370 DATA1,32,10,9,7,7,3,8,9,215,3,16,7,2
16,4,9,8,224,6,4,9,14,192,6,2,4,0,1025
380 DATA1,32,10,7,4,12,3,6,7,215,3,19,4,
216,4,7,6,224,11,4,7,16,192,11,0,1021
390 DATA1,32,10,3,0,20,3,2,3,215,4,3,2,2
24,19,4,3,20,192,19,0,779
400 DATA5,2,0,0,7
410 DATA6,2,0,0,8
420 DATA7,0,0,8,22,0,3,8,6,215,3,14,10,2
15,3,18,10,216,3,20,6,216,4,9,17,192,10,
4,15,13,192,2,0,1461
430 DATA1,32,3,9,10,215,3,12,11,216,4,10
,10,224,1,4,10,12,192,1,2,0,2,7,0,991
440 DATA1,32,10,9,9,4,3,8,9,215,3,13,10,
216,4,9,9,224,3,4,9,13,192,3,2,6,0,1020
450 DATA1,32,10,7,7,7,3,6,7,215,3,14,9,2
16,4,7,8,224,6,4,7,14,192,6,2,4,0,1015
460 DATA1,32,10,4,4,12,3,3,4,215,3,16,7,
216,4,4,6,224,11,4,4,16,192,11,0,1006
```



```
170 DRAW"C13BM72,120H4L12G4D8F4R8F4D12G4L12H4BM80,148U24E8R8F4D24G8L8H4R4E4R4F8R
4BM116,116G4D28F4R12E8U28BM144,152U32E4R12F8D24G4E4U16L4G4L8BM176,152U32E4R12F8D
8G4L12U4E4F4D16F4R4U4BM232,120H4L16G4D8F8R4E4H4L4G8D12F4R20E8
```

```
470 DATA1,32,10,0,0,20,4,0,2,224,19,4,0,
20,192,19,3,20,3,216,0,789
480 DATA5,0,20,0,25
490 DATA6,0,16,0,22
500 DATA7,5,11,8,5,11,3,2,6,215,3,4,10,2
15,3,8,10,216,3,14,6,216,4,3,17,192,10,4
,5,13,192,2,0,1423
510 DATA1,32,2,0,2,7,10,10,10,3,2,9,4,10
,9,224,2,3,11,10,222,4,10,11,221,2,10,11
,11,1,0,864
520 DATA1,32,10,9,9,5,2,6,2,8,4,9,8,224,
4,3,11,9,222,4,9,11,221,4,10,11,11,1,0,8
60
530 DATA1,32,2,2,10,7,7,9,2,6,4,7,6,224,
8,3,11,7,222,4,7,11,221,8,10,10,10,3,0,8
54
540 DATA1,32,10,5,5,13,2,4,4,5,4,224,12,
3,11,5,222,4,5,11,221,12,10,9,9,5,0,848
550 DATAn,S,2,n,Q,2,n,N,2,p,K,3,p,I,3,t,
H,4,t,B,4,1,=,0,i,*,1,1,!,1,1793
560 DATAn,S,2,k,S,2,f,P,2,a,K,3,X,B,4,H,
9,0,Q,B,0,c,S,1,),1,1,ぜ,◆,1,1882
570 DATAn,U,3,n,Y,3,p,),4,p,a,4,t,1,5,t,
n,5,1,t,0,1,y,0,1,q,1,1,b,1,2164
580 DATAヲ,!,1,ヸ,),1,ㄹ,8,0,z,B,0,♠,E,5,z,
J,5,t,L,4,o,N,3,n,Q,3,n,R,3,1950
590 DATAア,ア,1,♣,¥,1,d,♠,0,Y,},0,u,q,5,),
k,5,t,a,4,1,¥,3,1,Y,3,n,W,3,2391
600 DATAソ,Z,1,ヲ,Z,0,ぅ,Y,5,),U,4,n,U,3,a,
U,4,Z,Z,5,?,¥,0,*,¥,0,!,¥,1,1977
610 SCREEN2:COLOR1,0,0:CLEAR100,&H9800:P
=&HE000:DIM A(8):RESTORE680
620 FORI=1TO8:CLS:READX,Y,X1,Y1:LINE(X,Y
)-(X1,Y1)::R=0
630 READ A(I):FORJ=1TO A(I):FORL=1TO8:W=
VPEEK(BASE(12)+R):POKE P,W:P=P+1
640 R=R+1:NEXTL,J,I
650 SCREEN1,3:WIDTH32:KEYOFF:P=&HE000:P1
=1536:P2=1792
660 FORI=1TO8:FORJ=1TO A(I)*8:W=PEEK(P):
VPOKEBASE(7)+P1,W:P1=P1+1:P=P+1:NEXT:P=P
-1
670 FORJ=1TO A(I)*8:W=PEEK(P):VPOKEBASE(
7)+P2,W:P2=P2+1:P=P-1:NEXT:P=P+A(I)*8+1:
NEXTI
680 DATA0,0,8,0,1,0,0,8,8,1,0,0,59,8,7,0
,0,23,7,3
690 DATA0,0,12,8,2,4,0,16,8,2,7,0,4,7,1,
4,0,0,8,1
700 G=720:A=1680:FORI=1TO14:B=0:FORJ=1TO
8:READD$:C=VAL("&h"+D$):VPOKE BASE(7)+A,
C
710 A=A+1:B=B+C:NEXTJ:READD:IFB<>DTHEN C
OLOR4:CLS:PRINT"ERROR IN";G:STOP ELSE G=
G+10:NEXT:BEEP:GOTO860
720 DATA81,42,66,5A,5A,66,7E,81,834
730 DATA8,4,3,0,0,3,4,8,30
740 DATA10,10,20,C0,C0,20,10,10,512
750 DATA8,8,4,3,3,4,8,8,46
760 DATA10,20,C0,0,0,C0,20,10,480
770 DATA1,1,1,1,1,1,1,1,8
780 DATA80,80,80,80,80,80,80,80,1024
790 DATA1,2,4,8,10,30,50,90,303
800 DATA90,50,30,F0,8,4,2,1,527
810 DATA80,40,20,10,18,14,12,11,319
820 DATA11,12,14,1F,10,20,40,80,326
830 DATA0,0,0,FF,0,0,0,0,255
840 DATA10,10,10,10,10,10,10,10,128
850 DATA81,42,3C,24,24,3C,42,81,582
860 CLS:COLOR7,1,1:FORI=1TO40:LOCATE INT
(RND(1)*31),INT(RND(1)*22):PRINT"・":NEXT
:LOCATE0,7:PRINT STRING$(10,221)+"THE LO
NG LINE"+STRING$(9,221)
870 LOCATE10,20:PRINT"HIT SPACE KEY"
880 IFSTRIG(0)=0THEN880
890 B=0:RESTORE910:FORI=&HD000TO&HD024:R
EADD$:A=VAL("&h"+D$):POKEI,A:B=B+A:NEXT
900 DEFUSR=&HD000:IFB<>&HC69THENPRINT"ER
ROR":STOP
910 DATA23,23,5E,23,56,62,6B,11,24,18,06
,17,C5,E5,D5,01,17,00,CD,5C,00,D1,EB,01,
20,00,09,EB,01,17,00,E1,09,C1,10,E8,C9
920 CLS:PRINT"LOADING VOL2":CLOAD
```

リスト・VOL2

```
10 CLS:GOSUB650
20 COLOR5,1,1:CLS:DEFINTA-X,Z:R=RND(-TIM
E):ST=1:LE=3:SC=0:JO=0
30 LOCATE0,0:PRINT"SCORE"+SPACE$(9)+"LEF
T"+SPACE$(4)+"STAGE"
40 GOSUB1010:ONSTGOTO50,60,70,80,550
50 C=5:RK=30:LK=15:TK=3:F=20:TS=4:NA=200
:GOTO90
60 C=3:TS=7:NA=300:GOTO90
70 C=7:RK=4:LK=2:TK=30:F=2:TS=7:NA=300:G
OTO90
80 C=13:RK=8:LK=4:TK=4:F=1:TS=7:NA=450
90 COLORC:GOSUB960:CO=0
100 S=2:X=109:Y=115:A$=""
110 I=0:I1=4:RESTORE830
120 READD$:U=USR(VAL("&h"+D$)):GOSUB230:
I=I+1:PUTSPRITE0,(X,Y),14,S:CO=CO+1:LOCA
TE15,3:PRINT A$
130 IFCO>NATHEN ST=ST+1:SC=SC+1000:GOTO4
0
140 IFR1=1ANDI>8THENX=X-30
150 IFL1=1ANDI>8THENX=X+30
160 IFY>150ORX>210ORX<20THEN 500
170 IFI>=I1THENI=1ELSEIFT=1THEN410ELSE12
0
180 IFT=0ANDINT(RND(1)*TK)+1=1THEN RESTO
RE830:I1=4:A$="":GOTO330
190 IFT=0ANDINT(RND(1)*RK)+1=1THEN RESTO
RE840:I1=12:R1=1:L1=0:A$="->":GOTO220
200 IFT=0ANDINT(RND(1)*LK)+1=1THEN RESTO
RE850:I1=13:R1=0:L1=1:A$="<-":GOTO220
210 RESTORE830:I1=4:A$="":IFT=1THEN410EL
SE120
220 IFINT(RND(1)*F)=1THEN A$="?":GOTO120
ELSE120
230 A=STICK(JO):IFA=2ORA=3ORA=4THENS=S+1
:IFS>=4THENS=4:X=X+10
240 IFA=6ORA=7ORA=8THENS=S-1:IFS=<0THENS
=0:X=X-10
250 IFA=8ORA=1ORA=2THENY=Y+10:IFA=8THENX
=X-5ELSEIFA=2THENX=X+5
260 IF(A=4ORA=5ORA=6)ANDY>40THENY=Y-10:I
FA=4THENX=X+5ELSEIFA=6THENX=X-5
270 IFS<2ANDA<>8ANDA<>7ANDA<>6THENS=S+1:
X=X-7
280 IFS>2ANDA<>2ANDA<>3ANDA<>4THENS=S-1:
X=X+7
290 IFM1=0ANDSTRIG(JO)THENX2=X+6:Y2=Y-8:
S2=15:M1=1:GOSUB940
300 IFB=1THENRETURN
310 IFM1=1THENPUTSPRITE1,(X2,Y2),7,S2:S2
=S2-1:Y2=Y2-8:X2=X2+1:IFS2=<12THEN IFX2>
X1-8ANDX2<X1+16ANDY2>Y1-9ANDY2<Y1+6THEN
PUTSPRITE1,(0,209):RETURN520ELSEPUTSPRIT
E1,(0,209):M1=0
320 RETURN
330 T=1:W=1:D=INT(RND(1)*TS):ONDGOTO340,
350,360,370,380,390
340 P=&HD030:GOTO400
350 P=&HD04E:GOTO400
360 P=&HD06C:GOTO400
370 P=&HD08A:GOTO400
380 P=&HD0A8:GOTO400
390 P=&HD0C6
```


〈ファンダム・ニュース／フォロー②〉●『DOUBLE BLOCK BREAK』……40行でIllegal function callが多かったようです。これは40行4段めの最後の文字が、o（小文字のo）になっているかどうかを確認してください。エラーの出る多くの人はここを文章の区切りの「。」にしていたようです。（つづく）

```
400 X1=PEEK(P):Y1=PEEK(P+1):R=PEEK(P+2):
PUTSPRITE2,(X1,Y1),D+5,R:W=W+1:P=P+3:GOT
O120
410 IFM<>1ORW>4ORINT(RND(1)*3)<>1THEN440
420 C=0:XM=X1+5:YM=Y1+5:M=1:IFD>3THENS1=
14:XT=5:YT=5ELSES1=13:XT=0:YT=5:GOTO440
430 IFD=5THENS1=14:XT=2:YT=-8ELSE IFD=4T
HENXT=4:YT=10
440 IFS1=15ANDC>0ANDX>XM-14ANDX<XM+14AND
Y>YM-26ANDY<YM+10THEN500
450 IFM=1THENPUTSPRITE3,(XM,YM),8,S1:C=C
+1:YM=YM+YT:XM=XM-XT:XT=XT*1.3:IFS1<15AN
DC>=3THENS1=S1+1:C=0
460 IFW>9THENM=0:PUTSPRITE3,(0,209):XM=-
16
470 IFB=1THEN W=W+1:RETURN
480 IFR=8ANDX>X1-16ANDX<X1+20ANDY>Y1-10A
NDY<Y1+16THEN500
490 IFW>=11THENT=0:X1=-16:PUTSPRITE2,(0,
209):GOTO110ELSE400
500 GOSUB950:FORJ=8TO9:RESTORE830:FORL=1
TO3:PUTSPRITE0,(X,Y),J,J-3
510 READD$:U=USR(VAL("&H"+D$)):FORK=1TO7
0:NEXTK,L:NEXTJ:M=0:T=0:X1=-16:XM=-16:B=
0:M1=0:FORJ=2TO3:PUTSPRITEJ,(0,209):NEXT
:LE=LE-1:GOSUB970:IFLE=0THEN990ELSE100
520 B=1:SC=SC+100:GOSUB950:FORV=8TO9:RES
TORE830:PUTSPRITE2,(X1,Y1),V,V-3:FORL=1T
O3
530 READD$:U=USR(VAL("&H"+D$)):GOSUB230:
PUTSPRITE0,(X,Y),14,S:GOSUB440:FORK=1TO2
0:NEXTK,L,V
540 B=0:M1=0:T=0:X1=-16:XM=-16:FORJ=2TO3
:PUTSPRITEJ,(0,209):NEXT:GOSUB970:GOTO11
0
550 GOSUB1010:GOSUB960:RESTORE860:U=USR(
&H9800):LOCATE10,5:PRINT"LAST FLIGHT!":G
OSUB1020
560 LOCATE8,7:PRINT"AND LAST MISSILE":GO
SUB1020:B=1
570 GOSUB230:READD$:U=USR(VAL("&H"+D$)):
FORJ=1TO200:NEXT:PUTSPRITE0,(X,Y),14,S
580 IFVAL("&H"+D$)=&HCDBA THEN640
590 IFSTRIG(JO)THENY2=Y-8:S2=15ELSE570
600 PUTSPRITE1,(X+8,Y2),8,S2:S2=S2-1:Y2=
Y2-8:X2=X2-1:IFS2<>12THEN620
610 IF(D>=&HC787)ANDX2>104ANDX2<124ANDY2
>70ANDY2<97THEN870ELSES2=30
620 GOSUB230:READD$:D=VAL("&H"+D$):U=USR
(D):FORJ=1TO200:NEXT:PUTSPRITE0,(X,Y),14
,S
630 IFD<>&HCDBA THEN600
640 PUTSPRITE0,(X,Y),9,6:LOCATE13,4:GOSU
B950:PRINT"MISS!":GOSUB1020:M1=0:ST=4:B=
0:D=0:LE=LE-1:IFLE=0THEN990ELSE40
650 RESTORE680:FORI=0TO8:A$="":FORJ=1TO3
2:READD$:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+D$)):NEXT:S
PRITE$(I)=A$:NEXT
660 RESTORE770:FORI=10TO15:A$="":FORJ=1T
O8:READD$:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+D$)):NEXT:
SPRITE$(I)=A$:NEXT
670 RETURN
680 DATA,,,,1,1,F,A,F,3A,4C,18,10,20,40
,,,,,88,10,60,C0,80,,,,,,
690 DATA,,,,,,7,5,1F,2C,F,18,60,,,,,,,,
,30,43,FC,B0,C0,,,,,
700 DATA,,,,,,1,1A,7,1D,FB,,,,,,,,,,,,,
B0,C0,70,BE,,,,
710 DATA,,,,,C,C2,3F,D,3,,,,,,,,,,,,,E0
,A0,F8,B4,70,18,6,,
720 DATA,,,11,8,6,3,1,,,,,,,,,,,,,80,80
,F0,50,F0,5C,32,18,8,4,2
730 DATA,,,,1,0,A,2,4,5,8,2,,,,,,,,,,58
,0,A4,8,50,8,E0,,,
740 DATA0,0,1,0,4,28,10,12,20,22,8,41,4,
10,8,1,0,0,0,1C,80,0,10,40,A,84,28,4,0,3
C,0,0
750 DATA0,3,D,12,38,,,,,,,,,,,,C0,B0,48
,1C,,,,,,,,,,,
760 DATA0,3,7,1F,3D,62,F0,,,,,,,,,,,C0,E
0,F8,BC,46,F,,,,,,,,
770 DATA,,,,,,3
780 DATA,,,,,6,F
790 DATA,,,3C,5A,,,
800 DATA,,,,10,,,
810 DATA,,,18,18,,,
820 DATA,,,3E,3E,3E,,
830 DATA 9800,9A11,9C22
840 DATA 9E33,A044,A255,A466,A677,A888,A
A99,ACAA,AEBB,B0CC,B2DD,B4EE
850 DATA 9E33,A044,A255,A466,B6FF,B910,B
B21,BD32,BF43,C154,C365,C576
860 DATA 9E33,A044,9E33,A044,A255,A466,A
255,A466,C787,C998,CBA9,CDBA
870 Y=Y-10:FORJ=1TO20:NEXTJ:PUTSPRITE0,(
X,Y),14,2:IFY<0THENCLS:COLOR13,1,1:GOSUB
1010ELSE870
880 FORI=1TO30:LOCATE RND(1)*31,RND(1)*2
2:PRINT".":NEXT:LOCATE16,12:PRINT"●":GOS
UB1020
890 Y=95:FORX=127TO255:PUTSPRITE0,(X,Y),
14,13:Y=Y+.2:NEXT:GOSUB1020
900 FORX=255TO150STEP-1:PUTSPRITE0,(X,15
0),14,1:NEXT:PUTSPRITE0,(X,150),14,2:FOR
J=1TO1000:NEXT
910 LOCATE16,12:PRINT" ":PUTSPRITE1,(110
,80),9,6:PUTSPRITE2,(110,80),6,5:COLOR11
,11:SOUND6,200:SOUND7,55:SOUND8,16:SOUND
13,2:SOUND12,250:COLOR11,1:FORI=1TO9900:
NEXT:GOSUB980
920 LOCATE13,6:PRINT"END･･･":LOCATE7,18:
PRINT"AND YOUR SCORE";SC
930 GOTO1000
940 SOUND6,5:SOUND7,1:SOUND8,18:SOUND13,
2:SOUND12,30:RETURN
950 SOUND6,255:SOUND7,1:SOUND8,18:SOUND1
3,2:SOUND12,60:RETURN
960 U=USR(&H9800):LOCATE12,5:PRINT"STAGE
";ST:SOUND7,252:PLAY"L6T200V15o4CCCCCo3A
o4CEDDDDDDEFFEECDDCCCCCCV14CV13C","L6T20
0V13o6CCCCCo5Ao6CEDDDDDDEFFEECDDCCCCCCV1
2CV11C"
970 LOCATE6,0:PRINT USING"######";SC:LOC
ATE18,0:PRINT LE;:LOCATE27,0:PRINT ST:IF
PLAY(0)THEN970ELSERETURN
980 SOUND7,252:PLAY"L6T145V15o4CCCCCO3Ao
4CEDDDDDDEFFFFGGGGAAAAAAAAARRR","L6T145V
13o6CCCCCO5Ao6CEDDDDDDEFFFFGGGGAAAAAAAAA
RRR":RETURN
990 LOCATE12,7:PRINT"GAME END":SOUND7,25
2:PLAY"T250S2M1000o6CEGECCC","T250S2o3CC
CCCCC"
1000 IFSTRIG(JO)THENCLEAR:GOTO20ELSE1000
1010 FORL=0TO3:PUTSPRITEL,(0,209):NEXT:R
ETURN
1020 FORJ=1TO3000:NEXT:RETURN
```

変数の意味

※リスト1で使用している変数はすべて設定用のため省略。

SC……スコア
ST……ステージ
LE……自機数
RK.LK……曲り角発生確率（RK：右折、LK：左折。数値が大きいほど確率が小さい）
R1、L1……曲がり角のフラグ（R1：右折、L1：左折、それぞれ1のときに曲がり角発生）
F……"?"表示フラグ
TK……敵の出る確率（数値が大きいほど確率が小さい）
NA……ステージの長さ
CO……1ステージ内での進んだ長さ

〈ファンダム・ニュース／フォロー③〉●「STAR FLEET」……690行のOverflow（オーバーフロー）は、60行の最後に「：DEFSNG SC」と加えることで防げます。これは作者が意図した以上に手数がかかってしまうために起こっていたようです。

C……ステージの色
X、Y……自機の座標(スプライト)
S……自機のスプライト番号
X2、Y2……自機のミサイル座標(スプライト)
M1……自機のミサイル発生フラグ(1=発生中)
X1、Y1……敵の座標(スプライト)
R……敵のスプライト番号
V……敵のスプライト番号(爆発中)
T……敵の発生フラグ(1=表示中)
B……敵の爆発フラグ(1=爆発中)
TS……表示する敵の種類
XM、YM……敵のミサイル座標(スプライト)
XT、YT……敵のミサイル座標増分
M……敵のミサイル発生フラグ(1=表示中)
JO……スティック用(JO=1でジョイスティック対応可)
A……キー入力用、汎用
D$……データ読みこみ用
I、J、K、L……ループ用

プログラム解説

■リスト・VOL1

10　初期設定
20～30　マシン語書きこみ、USR関数定義
50～250　ゲーム画面設定
260～270　敵移動パターン書きこみ
280～540　ゲーム画面用データ
550～600　敵移動パターン用データ
610～670　キャラクタパターン定義1
680～690　キャラクタパターンデータ1
700～710　キャラクタパターン定義2
720～850　キャラクタパターンデータ2
860～880　タイトル画面表示
890～900　マシン語書きこみ、USR関数定義
910　マシン語データ
920　リスト・VOL2ロード

■リスト・VOL2

10～20　初期設定
30～110　各ステージの変数設定
120～220　メインルーチン
　120　画面表示、自機表示
　130　ゴール判定
　140～150　曲がり角中の自機座標制御
　160　壁接触判定
　170　敵のミサイル表示判定
　180　敵表示判定
　190～220　曲がり角表示判定・処理
230～320　キー入力処理サブルーチン
　230～280　自機移動
　290～320　ミサイル発射
330～400　敵移動処理・表示サブルーチン
410～490　敵のミサイル表示・移動処理
500～510　自機爆発処理
520～540　敵爆発処理
550～640　ステージ5の処理
650～670　スプライト定義
680～820　スプライトデータ
830～860　USR関数引数用データ
870～930　ゲームエンドのデモ
940　ミサイル発射効果音サブルーチン
950　爆発効果音サブルーチン
960～970　ゲームスタート処理
980　ゲームエンド音楽サブルーチン
990～1000　ゲームオーバー処理
1010　スプライト消去サブルーチン
1020　時間調整サブルーチン

迫る3D表示!

➡リストを打ちこむまえの注意とプログラムテープ(ディスク)の作り方

●プログラムを打ちこむときの注意
リスト・VOL1、2ともに一部マシン語を使用しています。プログラムを打ちこんだら念のため、プログラムをセーブしてからRUNを実行することをおすすめします。
・リスト・VOL1について
とくにリスト・VOL1にはデータ用のチェックサムがついています。データに入力ミスがある場合、次の3つのうち、どれかが起きるはずです。それぞれに応じて修正してください。
①"MACHINE ERROR"と出たとき→40行に間違いがある。
②"ERROR IN ××"と出たとき→××行に間違いがある。
③"ERROR"とだけ出る→910行に間違いがある。
また、リストの打ちこみ修正が終わるまでは、10行の「COLOR1，1，1」を「COLOR15，0，0」にしておきましょう。
・リスト・VOL2について
リスト・VOL1を実行したあとに、リスト・VOL2を走らせますが、そのときにSCREEN命令はけっして実行しないでください。ゲーム画面がムチャクチャになってしまいます。

●2本に分かれたプログラムの使い方
このゲームは2本のプログラムリストに分かれています。2本とも走らせないとゲームが遊べないので注意してください。リスト・VOL1は、キャラクタ設定、ゲーム画面をRAMに読みこむなど、ゲームの基本的な部分をおこなっているプログラムで、リスト・VOL2は、実際にゲームをおこなうプログラムです。
2本に分けた理由は、メモリの節約です。電源オン、リセット、SCREEN命令などを実行しないかぎり、VRAMの内容が初期化されないので、プログラムを2本に分けておいて、次々にロード、実行して1つのゲームを作ることができるわけです。
このゲームを遊ぶには、まず、リスト・VOL1、2のセーブされたテープ(またはディスク)を作ります。
(1)セーブの方法
・カセットテープにセーブする場合
はじめに、VOL1をセーブして、そのあとに続けてVOL2をセーブしてください。テープの場合は、VOL2がVOL1の次にセーブされていさえすれば、ファイル名はなんでもかまいません。
・ディスクにセーブする場合
ディスクの場合は、後述のディスク用の改造点を必ず見て修正してからリスト・VOL1を打ちこみ、セーブしてください。VOL1のファイル名はなんでもかまいませんが、VOL2は必ず"VOL2"としておいてください。
(2)ロード方法
・カセットテープからロードする場合
はじめに、VOL1を通常の操作でロードしてください。このとき、リモート端子つきのデータレコーダであれば、そのままでいいのですが、リモート端子を使用しない場合は、かならずロードが終わった時点でテープを止めておいてください。
VOL1を実行すると、しばらくしてから、「HIT SPACE KEY」とメッセージが出るので、スペースキーを押すと、「LOADING VOL2」と出て、VOL2のロードを始めます。このとき、テープを止めている場合はふたたびプレイボタンを押してください。VOL2のロードが終了してからRUNすれば、スペースキーを押してゲームスタートです。
・ディスクからロードする場合
まず、リスト・VOL1 90行「CLOAD」を「RUN "VOL2"」としておいてください。
VOL1をロードしてRUNしたあと、スペースを押せば、自動的にVOL2をロード・実行し、ゲームが始まります。

●その他の注意
このプログラムを実行したあと別のプログラムで遊ぶときは、念のため、いったん電源を切ってからにしてください。

ソフト90本プレゼント付! 読者アンケート

『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右の綴じこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で90名様(各ソフト10名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。締め切りは6月30日必着。当選者の発表は8月8日発売の本誌9月号の欄外でおこないます。

■アンケート

❶ あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2台以上持っている場合や増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX(RAM8K)
②MSX(RAM16K)
③MSX(RAM32K)
④MSX(RAM64K)
⑤MSX2(VRAM64K)
⑥MSX2(VRAM128K)
⑦持っていない。

❷ テレビ/ディスプレイにはどのように接続していますか。いずれかの番号に丸をつけてください。
①RF出力 ②ビデオ出力
③アナログRGB出力

❸ 次の周辺機器で持っているものはどれですか。持っているもの全部に丸をつけてください。
①ジョイスティック
②ディスクドライブ
③プリンタ ④データレコーダ(オーディオ用テープレコーダを代用にしている場合も含む)
⑤アナログRGBディスプレイ
⑥モデム ⑦持っていない
⑧その他(具体的に記入してください)

❹ 近々、何か周辺機器を買う予定はありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。3の番号で答えてください。

❺ MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。
①ゲーム ②プログラミング
③パソコン通信 ④ワープロ
⑤CG ⑥ビデオ編集
⑦コンピュータミュージック
⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

❻ 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

❼ 表1のソフトのなかで『MSX・FAN』で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

❽ 今月号の記事(表2)のうち、あなたがおもしろかった順に3つ番号で答えてください。

❾ 今月号の記事(表2)のうち、あなたがつまらなかった順に3つ答えてください。

❿ あなたの持っているMSX、MSX2以外のパソコンやゲーム機はどれですか。いずれかの番号に丸をつけてください。
①ファミリーコンピュータ
②セガマークIII
③PC-8801系
④PC-9801系
⑤X1系 ⑥FM-7/77系
⑦どれも持っていない
⑧その他(具体的に記入してください)

⓫ あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください。

それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで確認してください。

No.	プレゼントゲーム名	No.	プレゼントゲーム名
1	大戦略……P6	5	ポルフェスと5人の悪魔……P105
2	未来……P14	6	ずっこけやじきた隠密道中…P110
3	ディーヴァ —アスラの血流—……P22	7	レプリカート……P112
4	ザナドゥ……P26	8	ドレイナー……P114
		9	ダブルビジョン……P116

※「未来」のプレゼントはMSX2専用のみです。

〈表2〉今月号の記事

No.	記事
1	表紙
2	<FAN ATTACK SpecialⅡ>大戦略
3	<FAN ATTACK>未来
4	<FAN ATTACK>ディーヴァ—アスラの血流—
5	<FAN ATTACK Special>ザナドゥ
6	FAN FAN BOX
7	<FAN COLLECTION>MAPで攻略
8	THE LINKS INFORMATION PAGE
9	<ファンダム>Q&Aボックス
10	<ファンダム>VRAMテクニック
11	<ファンダム>1画面プログラム
12	<ファンダム>ハーフ&ショートプログラム
13	<ファンダム>本格プログラム
14	<FAN NEWS>ポルフェスと5人の悪魔
15	<FAN NEWS>ずっこけやじきた隠密道中
16	<FAN NEWS>レプリカート
17	<FAN NEWS>ドレイナー
18	<FAN NEWS>ダブルビジョン
19	COMING SOON
20	FAN VOICE

〈表3〉雑誌

No.	雑誌
1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ビーブ
5	ポプコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	ハイスコア
11	ファミコン必勝本
12	ファミリーコンピュータマガジン
13	ファミコン通信
14	ファミコンチャンピオン
15	㊙ファミコン
16	その他のファミコン雑誌

〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名	No.	ゲーム名	No.	ゲーム名
1	アイドロン	26	くりぃむレモン	51	ドレイナー
2	悪魔城ドラキュラ	27	ザナック(MSX2版)	52	ナイザースペシャル
3	アラモ	28	ザナドゥ	53	は~りぃふぉっくすMSXスペシャル
4	アルファロイド	29	ザ・ブラックオニキスII	54	ハイドライドII
5	アルカノイド	30	サンダーボルト	55	覇邪の封印
6	アルバトロス	31	三国志	56	火の鳥—鳳凰編—
7	1942	32	ずっこけやじきた隠密道中	57	ファイナル・ゾーン
8	一寸法師のどんなもんだい	33	J・P・ウインクル	58	ファンタジーゾーン
9	ヴァクソル	34	シャウトマッチ	59	プレイボール
10	ヴィーナス・ファイヤー	35	雀聖	60	ホール・イン・ワン スペシャル
11	うっでいぽこ	36	スーパートリトーン	61	ポルフェスと5人の悪魔
12	エイリアン2	37	戦場の狼	62	魔王ゴルベリアス
13	オペレーション・グレネード	38	大戦略	63	魔界村
14	ガーディック	39	高橋名人の冒険島	64	魔性の館
15	軽井沢誘拐案内	40	谷川浩司の将棋指南	65	マッドライダー
16	ガリウスの迷宮	41	ダブルビジョン	66	未来
17	ガルフォース	42	ダンジョンマスター	67	夢幻戦士ヴァリス
18	がんばれゴエモン!からくり道中	43	地球戦士ライーザ	68	迷宮神話
19	棋太平	44	チャンピオン剣道	69	ヤングシャーロック
20	機動惑星スティルス	45	超戦士ザイダー バトル・オブ・ペガス	70	夢大陸アドベンチャー
21	キャッスルエクセレント	46	ディーヴァ/ソーマの杯	71	レイドック
22	Qバート	47	ディーヴァ/アスラの血流	72	レリクス
23	キングスナイト	48	TOKYOナンパストリート	73	レプリカート
24	キングコング2	49	トップルジップ	74	ロボレス2001年
25	グランプリライダー	50	ドラゴンクエスト	75	ロマンシア

Ancient time in The Operation League of Galactica.
On the six planets that called "HEXASTORA", a strange object were found.
It's "MONOLIS"···

超高速スクロール、そして謎…RPGから生まれたシューティングアクション!

MSXの限界にせまるスピード、700画面を超えるスクロールMAP。ア・ナ・ザは、シューティングゲームである。だが、それに加えて、たとえば自由に面セレクトできるMAP。各面の難易度、回る順序、すべてプレーヤーが探らねばならない。また、ビームやエンジンを買う基地モード、成長するマイキャラなど、さまざまなRPG的アイデアであふれているのだ。何といっても、ア・ナ・ザの母は、SF・RPGの物語なのである。

カレイドスコープスペシャル

MSX, MSX2 ROM （本体RAM要16K）ROMカートリッジ（32K）

MSXはアスキーの商標です。 定価¥5,500

Romancia
ロマンシア

かわいさあまって難しさ100%

近頃、甘口のゲームが多いと、お嘆きのゲーマーへ、超極辛な刺激！

「今月の告白」
アゾルバ国王
クリフト4世の巻

昔は寡黙な王として知られていた私だが、この「ロマンシア」が発売になって以来、すっかり、悪役のイメージが定着してしまった。私に悪役のイメージなど、似合わないと、思うのだが……。まぁ、そのようなコトは、今回の話とはまったく関係がないがな。

さて、それでは私の告白を始めるとしよう。

私が、この「ロマンシア」で一番気に入っておるのは、やはり、3D感覚の重ね合わせ処理をしたグラフィックの美しさである。マニュアルのキャラクターばかり評判になりすぎ、画面そのものの美しさが、忘れられておるのは、実に残念なことである。美しいロマンシアの街並も、かわいいキャラクターの動きも、どれをとっても素晴らしく、ゲームのイメージにピッタリで、充分にゲーマー諸君の目を楽しませてくれるであろう。

次回の「今月の告白」は、遂に登場の我等がヒロイン、セリナ=レビ=ラウルーラの巻です。

どーぞ、おたのしみに！

好評発売中

対応機種	メディア	価格
X1C/F/Turbo	5インチ2D	￥6,800
X1シリーズ	テープ	￥5,800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	￥6,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	￥6,800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	￥6,800
PC-8801SR,FR,MR専用	5インチ2D	￥6,800
PC-8801/mkII	5インチ2D	￥6,800
MSX	1メガROM	￥5,800
MSX2	1メガROM	￥5,800

ACTIVE SIMULATION WAR
DAIVA
ディーヴァ
MSX
MEGA ROM
発売中!
●ゲーム内容は他機種と同様です。●RAM16K以上の総てのMSXでプレイ可能!
2メガROM使用で¥6,800!
遂に
ラトナサンバ
作戦開始!
▲デモシーン
▲デモシーン
▲戦略シーン
▲艦隊戦シーン
●ゲームの目的はシヴァ・ルドラの圧政下の星系の解放とストーリーに関わる謎の解明です。
●星系の解放には強力な艦隊の派遣を必要とし、まず艦船を建造し宇宙艦隊を編成します。
●建造に必要な資金は自分の植民星系からの収税で集めます。
惑星戦シーン▶
●資金を増やすには、様々な投資で国力を向上させることが必要です。重税を課したり投資を怠ると反乱が起きることもあります。
●全体の作戦指揮は戦略モードで行い、敵艦隊との戦闘は艦隊戦モード、星系攻略は惑星戦モードで行います。
画面写真はすべて
MSXのものです。
MSXユーザー、レイドック作戦に参加せよ——!!
SUPER LAYDOCK
MISSION STRIKER
MSX 7月下旬発売予定 2メガロム ¥6,800
■シーンは14+αシーンと倍増。
■2メガビットの大容量ROMいっぱいのプログラムとデータ。
■動く巨大キャラ各種登場します。
■ストーミーガンナーのスピードはレベルによって三段階に調節可能です。
■オプションウエポンは、全部で10種(従来の倍)、しかも、ゲーム中コ・パイロットの操作により任意のオプションウエポンに変更可能。
■PSG三音をフルに使ったB.G.M.は今まで以上に盛りだくさんです。
■一人プレイでもオプションウエポンが使えます。
■パスワードとしてデータをセーブすることが出来ます。
■最終シーンをクリアした方の中で特にレベルの高い人には、階級章を進呈。
■その他、パワーアップしているレイドックです。
●MSXマークはアスキーの商標です。
■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(送料サービス・速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.13ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)
■'87年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)
T&E SOFT ®INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区藤が丘1810番地 PHONE:052-773-7770
T&Eマガジン No.13請求券 MSX FUN 7月号
'87総合カタログ 請求券 MSX FUN 7月号
表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。

MSX FROM IREM
Super Lode Runner
スーパーロードランナー
TM
頭脳と友情で戦え！
10数種類のオリジナル・キャラクターが君をおそう。
全ステージを制覇するのは君の頭脳と友情パワーだ!!
ステージはなんと3種類から選べるんだ。
1PLAY
セレクト・ステージ
全セレクト・ステージから好きなラウンドをセレクト！しっかり基本をおぼえよう！
チャレンジ・ステージ
アイレムから君に挑戦！君は何ラウンド制覇できるか？
2PLAY
セレクト・ステージ
気の合う友達と2人でプレイ。お互いの友情と協力がなければクリアはむずかしいゾ。ロードランナーがますます魅力ギッシリ！
'87 7月、新発売！
エディットモードも入っているゾ！
MSX 2
IM-03
¥5,800
©1987 IREM CORP. Licensed from Brøderbund
MSXは、アスキーの商標です。
Innovations in Recreational Electronic Media
irem
アイレム販売株式会社
〒550 大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル
☎06(534)1060 アイレム・パーティ係

三次元接近!!
地の果てに潜む謎の生命体をめざして、長き闘いが今始まる。
HEAVY ARMED STORMING VEHICLE
VAXOL
ヴァクソル
MSX 1MROM
MSX ¥6,800
PC-8801SR/FR/MR/FH/MH
PC-88VA
V2モード専用5"2D2枚組 ¥7,800
4段階にパワーアップ可能な唯一の武器"EPUDE"で数々の敵を撃破せよ!!
3Dシューティング新世代
進行上の惑星全てを滅しながら進む惑星"ZOLGA"。単身シールドを突破して侵入に成功した高機動アーマー"VAXOL-STORMER"は、"ZOLGA"の最深部にひそむ"神"を打ち倒し、"ZOLGA"を止める事ができるであろうか……。
フルカラーで描かれた敵が3Dで迫まる!リアルなアニメーションとかつてない巨大キャラクター処理で、君は今、三次元シューティングの新しい世界を見る!
0027700
HEART SOFT
〒221 横浜市神奈川区東神奈川2-40-9
クインビル7F TEL.045-461-6071代
ハート電子産業㈱
〈開発スタッフ募集〉
プログラマー・デザイナー・シナリオライター・グラフィックデザイナー・イラストレーター・アニメーター 経験者優遇 アルバイト可
〈通信販売〉(送料サービス)
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号 明記の上、左記に現金書留でお申し込み下さい

FUN FACTORY

バトルガンナー最終指令

DRAINER
ドレイナー

ファン・ファクトリー作品第2弾!

行く手をはばむ恐怖のメカニック・ジャングル!
迫り来る悪魔のバイオメカノイド軍団!
キミの使命は、宇宙最強の暴走船団
ジェノサイト・フリートの破壊にある。
弾丸カートリッジを連結して
突き進め、敵の心臓奥深く!!

滅亡へのカウントダウンは始まっている…

頭脳直撃!驚異のビジュアルRP-S(ロールプレイ・シューティング)誕生!

●全方向・縦横無尽のスクロール画面! ●一目瞭然!視覚効果満点のスーパー・アイテム!! ●独自の思考ルーティンを持つ手強い敵キャラ! ●破壊したはずの壁が復活?自己修復機能を持つ大迷宮! ●状況を知らせるメッセージ・ボード。●艦隊マップ・残弾表示・カウントダウンの3タイプに切り変わるマルチ・スクリーン。●警報音とウォーニング・ライトによるスリリングな脱出シーン!

MSX
ROM
RAM16K以上
定価¥4,800
(6/21発売予定)

MSXは(株)アスキーの商標です。

目標捕捉!迷路を崩し防衛網を突破せよ!!

脱出なるか!?宇宙船大爆発の危機せまる!!

●好評発売中!!
●敵を倒す特製マイク付!
MSX RAM16K以上

モンスターどもは、大声に弱い!

●攻撃で性格の変化していく敵モンスター達●デカモンスターは手強いぞ ●ジャマーとトラップ、謎に気をつけろ ●ショップと宿屋をうまく使うんだ! オリジナルマイクロホン付 定価¥5,800

企画・制作…株式会社ファンプロジェクト 販売…日本エイ・ブイ・シー株式会社 発売…ビクター音楽産業株式会社

通販 商品名・使用機種名記入の上、代金と送料(500円)を現金書留にて、下記まで直接お申し込みください。
〒107 東京都港区北青山3-6-18(共同ビル青山2F) 日本エイ・ブイ・シー株式会社 MSXファン係

●ドレイナー、シャウトマッチの商品に対する御問合せ、御質問は下記まで直接御連絡下さい。
〒150 東京都渋谷区渋谷1-7-5 青山セブンハイツ701 ビクター音楽産業(株) PS制作部 TEL.03-406-0002

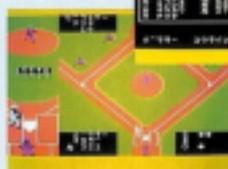
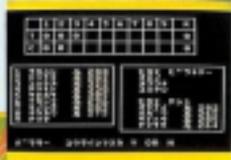
資料請求券
MSXファン ⑥
ドレ、シャウト

デジタル・デビル物語
女神転生
めがみてんせい
★3D階層構造のアクションRPG！
★ラビリンスに展開される壮大なストーリー！
★攻撃に思考・論理パターンをもつ敵キャラクター！
画面は開発中のものです
新発売！
原作：西谷　史　アニメージュ文庫（徳間書店刊）「デジタル・デビル・ストーリー　女神転生」
©西谷　史・徳間書店・ムービック・シップス　COMPUTER PROGRAM ©1987日本テレネット　開発協力：㈱アトラス
中島くん…私、今どこにいるのかわからない…何も見えない…怖い、お願い助けて…
地の底深く、静寂な闇に包まれた魔の領域。未知の恐怖に足がすくむ中島。その時「勇気を出して進むのです。魔の手から弓子をとり戻すために…」と優しくも力強い女の声がした。声の主に勇気づけられて進む中島の前に、突如黒い影が走り抜ける。「敵!?」ヒノカグツチを握る指先に力がこもる。「出方をうかがっているらしい…ヤツラは知的生命体なのか!?」
● MSX メガROM ¥6,800
テレネット・エクスプレス
●ビッグイベント　「女神転生」の発売を記念して7月上旬より全国各地でイベント・ゲーム大会を開催！賞品等多数用意してあるので奮って参加しよう!!
●テレネット・ユーザーズクラブ　テレネット新聞、ゲームカタログ送付からオリジナルグッズの紹介など会員ならではの特典でいっぱい！　詳しくは03(268)1159まで!!
●ユーザーホットライン　新作情報やアドバイスなどをキミだけに…。☎は03(268)1268、ゲーム通には欠かせない話題がいっぱいだゾ！　乞うご期待!!

MSXファンの君に贈る…

テクノポリスソフト
TECHNOPOLIS SOFT

FOR MSXシリーズ

一人でも二人でも遊べちゃうぞ!!

夢の対決実現!!
桑田が投げる。清原が打つ。
12球団対抗ベースボール。

プロフェッショナル ベースボール

ROM 16K以上
48TSX-3
価格4,800円

FOR MSX SPECIAL '86

究極のテープ版ゲームマガジン登場!!

MSX 最新版
MSXゲームが満タンオンパレート

TAPE版
16K以上
38TSM-3
価格3,800円

FOR MSX SPECIAL
TAPE版
32TSM-1
価格3,200円

FOR MSX SPECIAL-II
TAPE版
38TSM-2
価格3,800円

Lot Lot
ロットロット

ROM 16K以上
48TSX-2
価格4,800円

ハラハラ、ドキドキ瞬間移動を繰り返し、高得点エリアにボールを落とせ!
パズル・アクションゲームの決定版!

©TOKUMA SHOTEN 1985 ©IREM CORP. 1985

忘れじのナウシカゲーム

ナウシカ・ゲームの決定版。グラフィックス、ストーリー性で勝負だ。 ©二馬力・徳間書店・博報堂

ROM 8K以上
58TSX-1
価格5,800円

●製作発売元
(株)徳間書店 テクノポリスソフト
〒105 東京都港区新橋4-10-1
●販売元
(株)徳間コミュニケーションズ
〒105 東京都港区新橋1-18-21 第1日比谷ビル
TEL.03(591)9161

MSXはアスキーの商標です。

悪魔を仲間にして大魔神に挑め!

ボルフェスと5人の悪魔

壺の中の悪魔4人を解放し、交代で戦いながら広大なステージを行ったり来たり。か弱い魔法使いの弟子・ボルフェスはガンバルッ!

クリスタルソフト
☎06-326-8150
7月上旬発売予定

媒 格	(ROM)
対応機種	MSX MSX2
RAM	8K
価 格	5,800円

大魔神を倒しに行くのだ!

ごく普通の少年だったボルフェスは、ある日通りすがりの魔法使いに才能を認められ、住み込みで弟子入りしました。なかなか魔法を教えてくれない師匠をムシして、独学で魔法を学んで幾年が過ぎ、ボルフェスは未熟ながらも簡単な魔法なら使える程度にまで成長しました。

そんなある日、師匠はボルフェスを呼び止めて、「ボルフェス、わしの代わりに大魔神ナイキン・ナイキスを倒してくれぬか」と言ったのです。さらに、師匠の話によると、大魔神ナイキン・ナイキスという悪者は、自分の邪魔になる4人の悪魔を壺の中に封じ込めてしまい、その4人を解放してあげれば必ず大魔神を倒す手助けをしてくれるのであろう、ということでした。

これからどんな困難が待っているかはわからないけど、師匠の代わりをりっぱに務めるためにボルフェスは旅出ったのです。はたしてみごとに大魔神ナイキン・ナイキスを倒すことができるでしょうか。

見かけからしていかにも頼りない主人公。お師匠さんからもらった魔法の杖、法衣、つばひろ帽子もどこかこっけいだ。でも、そんな駆け出しの魔法使いでもアイテムがそろえば勇気百倍。敵をやっつけてどんどんレベルをあげよう。

⊕ハートを取ればライフが回復。コインは上手に使おうネ

⊕Eは経験値。一定の値になるとレベルがあがり、ライフが増える

頼りになるぜ! 4人の悪魔

仲間にすべき4人の悪魔は、それぞれ壺に封じ込められてバラバラに置かれているんだ。まずはそれを探すことがボルフェスの始めの目的になるぞ。4人の悪魔には個性的な攻撃能力があり、アイテムを持たないときのボルフェスなど比べものにはならない強さだ。いつの日か大魔神ナイキン・ナイキスの呪いを解くことを約束して、協力して戦おう。

ボルフェスが危ういときは、壺から悪魔を呼び出そう。悪魔がボルフェスに乗り移ってボルフェスが変身する! 悪魔の力で窮地を脱出だ。

変身しているときにやられても、悪魔がやられるだけでボルフェスは大丈夫だぞ。

ディギン

灰色の壺から現れる戦いの悪魔がディギンだ。頑強なよろいで身を固め、自慢のパワーで敵に立ち向かうビッグファイターだ。防御力の弱いボルフェスにはとても頼もしい味方になるだろう。みんなオレの分裂攻撃を見て目を丸くするなよ!

ディギンの体から離れたよろいが敵に向かって飛ぶんだ

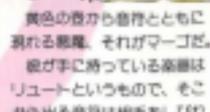
キリー

青い壺から現れる悪魔の盗賊。攻撃は苦手だが動きは素早く、ほかの3人とは違う魔法を使うことができる。扉が開かない、橋が渡れないなどの困難にぶつかったときに、きっとボルフェスの手助けとなるだろう。スライム変化という技も持っているぞ。

こんなふうに崩れかけた橋もキリーのおかげでもとどおりに♡

へんし〜ん

マーゴ

黄色の壺から音符とともに現れる悪魔、それがマーゴだ。彼が手に持っている楽器はリュートというもので、そこから出る音符は相手をしびれさせて動けなくしてしまうんだよ。彼のきっぷの良さはこの突き出た腹を見ての通り! 悩みの種は肥満だってさ。

マーゴが得意の音符攻撃。音符は3種類あって、どれも強力なのだ

ディーバ

紫の壺から現れる魔女は、すごい地震をまき起こす魔法を使うんだ。彼女がニッコリ杖をふれば、縦や横にゆれる地震が起きて敵を倒すのだ。その効果は絶大! でも防御力はとっても弱いから接近戦はダメ。敵から少し離れて変身しよう。

これはディーバの隠された魔法のひとつ。火炎攻撃なのだ

武器があればボクだってツオイ

4人の悪魔と比べてボルフェスの攻撃能力は低い。そこで魔法を補うためにもアイテムは必需品になってくる。アイテムを入手するには門番のボス敵を倒すか、アイテムショップで買うしかない。ただでさえも、戦いの舞台が広くてたくさんの敵に遭遇することが多いので、アイテムは全部手に入れたいね。

やはり最初に必要なのはブーツ。足が速くなれば敵の攻撃がよけられるからね。何せ防具といったら法衣を着ているだけで、これといったよろいも何もない。攻撃より防御、これはRPGの基本なので、まずは素早さを身につけることが先だ。

ステージを守る門番のボス敵を倒してアイテムを取っちゃえ

いわゆるひとつのアイテムショップ。貯金してから来よう

死んだって平気さ

ボルフェスの命はたったひとつ。おまけに最初はめっぽう弱いときている。でもこのアイテムがあれば大丈夫。いのちのかんづめは1度だけ生き返れるし、水晶玉があればコンティニューができるんだ。

たった1つの命だから大切にしなくちゃネ

長い冒険だから死んでしまうときもある。でもこの姿はとってもみじめ

パスワードを間違えるのはもっとみじめ!

ボルフェスの武器

4人の悪魔の必殺技は紹介したけれど、残念ながらボルフェス自身の魔法は未熟なんだ。4人と対等になるには武器をそろえるしかない。敵の中には強い武器でないと倒せないのもいるから、全部ないとクリアは難しいかも。武器は一度に2つまで持つことができるのだ。

まほうのつえ
ボルフェスが師匠から最初にもらえる武器。威力が弱く飛距離が短い

ゆみ
飛距離も長く連射が効く。最も使いやすいから必ず手に入れよう

たつまき
ボルフェスを中心にたつまきを発生させるが、的が定まらないのが難

ブーメラン
自分の思うようにコントロールができるところがとても便利な武器

ルーンクロス
クルクルと回りながら敵めがけて飛んでいく。でもクロスに見える?

たんけん
敵に囲まれたときこの剣を振るとラクにやっつけられるぞ

すいしょうのつえ
つえの先からウェーブを飛ばすことができる。威力は抜群!

敵キャラもなかなか手強い

ボルフェスの体力や経験値を増やすには、敵と戦わなければいけない。大切なハートやコインもこいつらが持っているから、どんどん挑戦して巻きあげちゃおう。

ツッチー
地上で最初に出会う敵。体当たりしてくる

ズガッタ
防御力が高く、囲まれると大変だぞ

キノッピー
体をねじって歩くのがちょっぴりおしゃれ

シャーベ
寒いところに住む雪女というウワサがある

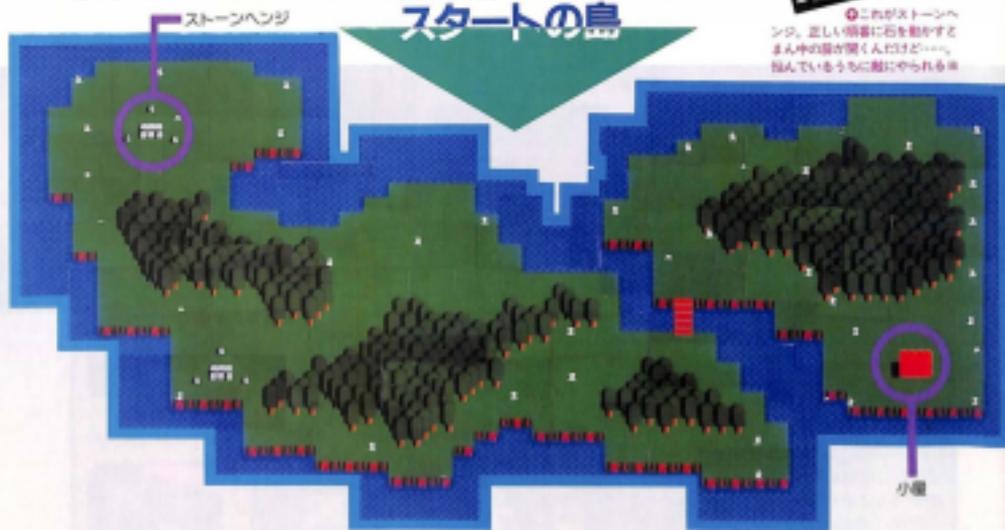
ピョンキー
大きな目をギョロリ。動きがとても素早い

チビガッタ
ズガッタより動きが素早くてとても危険

広大な島から冒険が始まる

スタート地点は木が立ち並ぶ緑が美しい島だ。このゲームは約30ステージぐらいに分かれていて、１ステージの中は、さらにいくつかに分かれている。ステージ間はストーンヘンジをくぐることで行き来できるようになっているけど、決まった順番に回りの石を動かさないと中へは入れないのだ。これをクリアしないと４人の悪魔を探し出すことはもちろん、次のステージへ行くこともできないぞ。

石に秘密が!?

⬆これがストーンヘンジ。正しい順番に石を動かすとまん中の扉が開くんだけど……。悩んでいるうちに敵にやられるヨ

地上は予想以上に広いぞ！

ヒントはおじいさんから…

小屋にいるおじいさんは重要なヒントを教えてくれるぞ。特にストーンヘンジの秘密は絶対聞かないとわからないもんね。それにしても親切なおじいさんで、アイテムをくれることもある。

⬆こんなところにひとりで住むなんて物好きだねえ

⬆小屋は必ずチェックしておこう

⬇知ったかぶりってのがいちばん良くないんだよねえ。うん

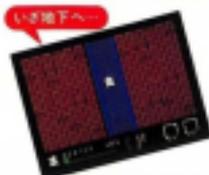
スタートとなる島は異常に大きいが、ボルフェスの障害になるのは森ぐらいでさほど複雑ではない。出てくる敵もツッチーだけだから、レベルの低いボルフェスでも平気だ。

でも、海から突然顔を出して弾を吐き出す、ウンガーという敵には気をつけよう。なにせこいつが吐き出す弾は、画面をスクロールさせて消しても、しっかりとボルフェスを追っかけてくるんだぜ。

橋を渡り、森をいくつか通り過ぎると、最初のストーンヘンジの前にたどりつく。このストーンヘンジはどの石をどんな方向に押しても、扉が開くような仕掛けになっている(ヨカッタ／)。

しかし、このあとのステージからは、そこに住むおじいさんからストーンヘンジの石の動かし方を教わらないと、地下への扉が開かないようになっているのだ／

地上はあまりに広いために敵と出会う回数も多く、体力が減ってしまうパターンが多いので気をつけてね。

地下は難関がいっぱいだ！

⬆地下は地上よりもとっても複雑。自分が地下何階にいるのか確認していないと迷子になってしまうのだ！

地下は少しおどろおどろしい感じもするが、実はアイテムショップが隠されていたりして、けっこううれしいこともある。マップ上にある穴は、アイテムショップだったり、またさらに上や下へと続く階段だったりするんだ。

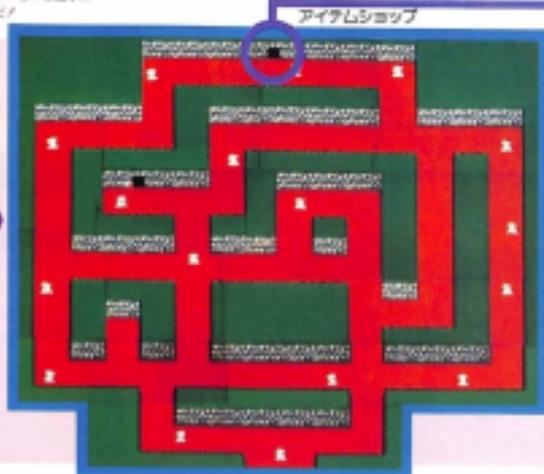
地下の構造は、地上よりめちゃめちゃ複雑になっていて地下のステージにある穴からさらに地下2階に落ちたり、歩いていたら突然見知らぬところへワープしたりするぞ。

でも、4人の悪魔は地下ステージのどこかに封じこめられているので、めんどくさがってちゃいけないぞ。地下では悪魔を探すのが第一の目的なので、傷つきながらも敵と戦って経験値をあげようなんてことはしないでおこう。地下の敵は鍛え方が違うらしくて、とにかくやたらと強い。ひとりで戦おうなんて思わずに、敵に出会ったら逃げるが勝ちだね。

ぜ～んぜん何もないステージがあったり、急に別ステージへ出てしまったりと、ハプニングや秘密が地下にはいっぱいあるんだ。地上をウロウロしているより楽しいみたい。

アイテムショップ

買ってよ、買って！ ブーツ

アイテムショップの主人をちょっとからかってみた。このご主人は関西人みたいで、門前払いをくってしまった。どうして売ってくんないんだヨ！

冒険は果てしなく続く……

地下から地上へと続く出口を探して外へ出てみると、そこはもう別世界なのだ。

スタートのきれいな緑の島とは大違い。荒れ果てた砂漠があり、雪に埋もれた白銀の雪原があり、熔岩が噴き出る灼熱の平野があったりと、さらにボルフェスの行く手を妨げる困難がいっぱいだ。

地下でききちんと4人の悪魔を探し出してさえいれば、そんなに怖いことはないけどネ。

地上と地下のステージのつながりなどは、きちんとメモを取ったりしなければわからないほどややこしいけど、全部を回ってみないとアイテムはそろえられないかもしれないぞ。りっぱな魔法使いになるには、努力しなくちゃね。

めざす大魔神ナイキン・ナイキスは、とあるお城に潜んでいるのだ。その城内は地下よりもっと複雑で、すんなり中には入れないようになっているらしい。でも、師匠の代わりだったら、なおさら倒して帰らないと立場がない！1人前の魔法使いとして扱ってもらうためには、どんな危険にも立ち向かわなければ！

➡ここは冬の場面。氷の海の真ん中にポツンとひとつ入口がある。ここにはいったい何が？

➡場面はいよいよお城の中。どくろの山にボルフェスがたったひとりで何を思う？

ずっこけやじきた隠密道中

密書はどこに? やじさん、きたさん大奮闘!!

ハル研究所
☎03-252-5561
7月発売予定

媒　格	(ROM)
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価　格	5,600円

ひょんなことからひょんな具合に将軍さまの密命を受けてしまった江戸のずっこけコンビのやじさんときたさん。2人の行く手には、さまざまな防害が待ちうけているって、てぇへんだ~!!

まさに東海道中膝栗毛!

時は江戸時代。将軍さまは2人の若者を城に招き入れた。将軍さまのいうことにゃ、諸国の悪大名たちの所業を書きしるした密書が、何者かの手によって盗まれてしまったというのだ。さっそく将軍さまは御庭番に調査を命じた。しかし、あれから10日。城を出ていった御庭番たちは1人も戻ってこなかったのだ。そこで将軍さまは、やじきたコンビの噂を聞きつけて2人を城に招いたのである。将軍さまの話を聞きおえたやじさんときたさんは口をそろえてこういった。「住みにくい世の中になったもんだねェ//」

さぁ、密書を探してゲームスタート/

バイトでお金をためよう

すたこらさっさっと城下町にやってきたやじさんときたさん。店でいろいろなアイテムを買いそろえなければいけないんだけど、やじさんときたさんは無一文/　さっそくアルバイトでお金をためなくっちゃ。町は店屋・普通の家・アルバイトを雇ってくれる店で構成されている。アルバイトの内容は荷物運びが主なんだけど、地道にコツコツとやっていかないとお金はたまらないぞ。賃金の高いアルバイトは雇い入れ回数が少ないからチェックしておこうね。アルバイトは大変なのだ。

↑アルバイトをさせてくれるところが町内にはたくさんあるぞ。でもアルバイトもつらいよな

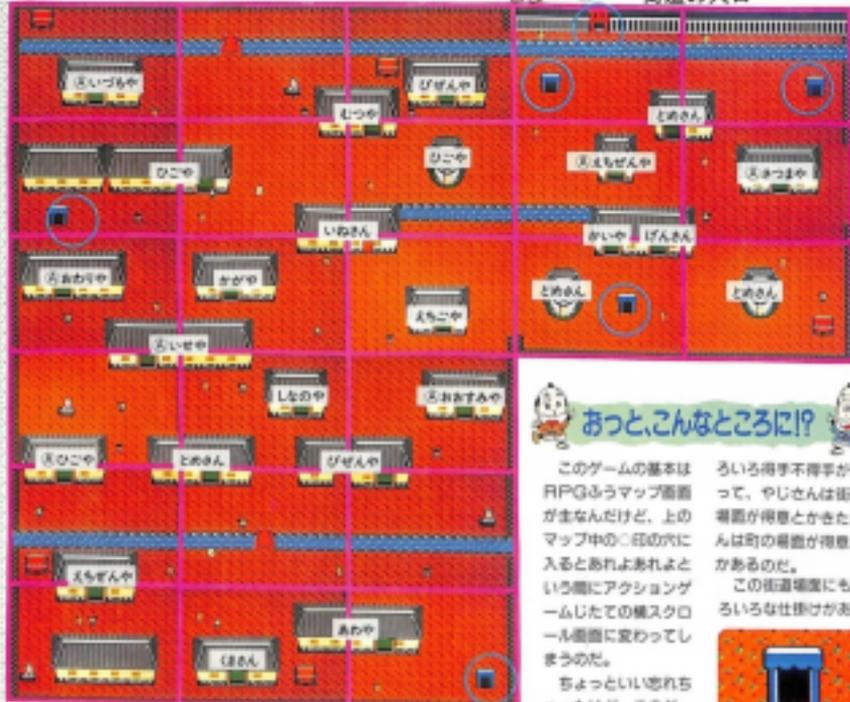
凸凹コンビのお通りだい

↑ぼくがやじさん。最近ちょっと太りすぎが気になるけど

↑ぼくがきたさん。歩きかたがすっごくかわいいんだ

城下町らくらくMAP

Ⓐ……アルバイトを頼まれる店
○……街道の入口

しなのや
Ⓐおおすみや
Ⓐひごや
とめさん
びぜんや
えちぜんや
あわや
くまさん

おっと、こんなところに!?

このゲームの基本はRPGふうマップ画面が主なんだけど、上のマップ中の○印の穴に入るとあれよあれよという間にアクションゲームじたての横スクロール画面に変わってしまうのだ。

ちょっといい忘れちゃったけど、このゲームはやじさんかきたさんを１人選択してプレイするんだけど、それぞれのキャラクタはいろいろ得手不得手があって、やじさんは街道場面が得意ときたさんは町の場面が得意とかあるのだ。

この街道場面にもいろいろな仕掛けがある。

↑おや？この江戸時代にそぐわない建物は!?

←街道場面に入ってしまうとあんなにかわいいやじさんときたさんは２等身チビキャラから大人のやじさんきたさんになってしまう

アイテムを買おう

さて、お金もだいぶたまったし、いよいよ念願のショッピング。とにかく買えるものはジャンジャン買っておこう。ただ、店によってアイテムの値段が違うので物を買うまえの下調べは必要だね。働いたお金は大切に使わなくちゃ。

↑わりと物騒な世の中だから、かたなは必需品。ぜひ買っておこう

↓このくすりを買って病弱なとめさんに渡してあげよう

↑このかぎは街道場面で必要になってくるからチェックしておこう

※画面はすべて開発中のものです。

やりこむほどに味わいが出てくるシンプルタッチ

レプリカート

地下迷宮の謎

地球の危機を救うため、青年ディックはドラゴン型スーツ・レプリカートで地下へと進入していく！

ソニー
☎03-448-3311
発売中

媒　体	
対応機種	MSX2 専用
VRAM	128K
価　格	5,800円

サランドラと戦うレプリカートのイメージイラスト。サランドラには300面でしか会えない

サランドラを倒せ、レプリカート発進！

22世紀を目前にして、地球は大きな危機に直面していた。宇宙からの異生物"サランドラ"が地底内部に巨大な基地を構築し、すでに地球の大半を手中におさめていたのだ。

基地は、地底深くまで広がり、サランドラのようなドラゴン体型でなければ入りこめない。基地内に侵攻するため、生き残った人類は最後の期待を託してドラゴン型スーツ"レプリカート"を作りあげた。操るは青年ディック。

ただし、レプリカートはじつはまだ不完全で、基地内のパワーアップパーツを装着していくことで攻撃・防御ともすぐれたメカニック・スーツに成長していくという。

プレイヤーは青年ディックとなって全300面にもおよぶ広大な敵基地を突破し、最終面で待つサランドラを倒さねばならない。

延々と続く基地内にはさまざまなトラップも仕組まれている。はたしてキミは最終面までたどりつき、サランドラを倒すことができるか。

せまい穴から入って敵地底基地への侵攻を開始するレプリカート

操作はかんたん、でも、むずかしいのだ

かんたんなのにむずかしい。これがこのゲームの第一印象だ。

レプリカートの操縦はじつに単純で、カーソルキーの左右で進行方向に対して左へ右へと方向転換しながら進むだけ。でも、それだけに左と右がときどきわからなくなったり、操作ミスで壁にあたったりすることが意外に多いのだ。

ゲームの進行は、画面右手のトンネルからスタート。画面上に散在するバイトスライム(サランドラの食料)をそのステージに応じた数だけ食べるか破壊するかすると、左側へ次のステージへの細い穴が開くのだ。

ただし、バイトスライムを食べるたびにレプリカートの体長は1パーツずつ増えていくのだ。つまり、先へ順調に進めば進むほど、レプリカートは手に負えない長さになっていくわけだ。

じつは、これがいちばんやっかいな問題なのだ。

レプリカートが長くなると、操作しづらいだけでなく、自分で自分の体にぶつかって1機失ってしまうことにもなる。

さっさと取らないと突然増殖して、面クリアへの道がさらに険しくなるぞ。

……とここまでの話から「あっ」と思いあたる人もいるかもしれない。このゲームは、あの古典ゲーム、通称"ヘビゲーム"(正式名は『スネーク・バイト』)によく似ている。

むかしはやった"ブロックくずし"が『アルカノイド』で現代版にアレンジされて復活したように、この『レプリカート』も"ヘビゲーム"の現代ふうのアレンジ版なのだ。

これだけボディーが長くなると動きまわるのもひと苦労だ

右と左の操作を間違えてトグロを巻いてしまった……もうだめ！

マジックプレートをあけてパワーアップ

もちろん、ただの"ヘビゲーム"であるはずがない。MSX2専用らしくグラフィックもこまやかだし、RPGふうに自分のキャラクタが成長していく楽しみもある。

星印のついたプレート、これが現代版"ヘビゲーム"のマジックアイテムだ。

この上をレプリカートが通過すると中からさまざまなパワーアップアイテムが出てくるのだ。

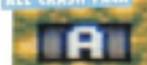
中から何が出てくるかも楽しみだし、アイテムを取ってパワーアップするのも楽しみ。プレイヤーにプラスになるのもマイナスになるのもある。

マジックプレート MAGIC PLATE プレートを通過すると中から下のようなさまざまなアイテムが出現。

ワープ プレート WARP PLATE
●はるか遠くのステージへのワープ通路入口

ホール プレート HOLE PLATE
●通過しようとすると吸いこまれて1機失う

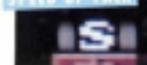
オール クラッシュ パック ALL CRASH PACK
●これを取ると画面上のすべての敵が一瞬で消滅する

バリア パック BARRIER PACK
●60秒間、敵や壁にあたっても死ななくなる

スピード ダウン パック SPEED DOWN PACK
●レプリカートの進行速度を1ランクダウンさせる

ファイア パック FIRE PACK
●連射可能な火炎放射器がレプリカートに装備される

キープ パック KEEP PACK
●バイトスライム20匹までボディが長くならずにすむ

ネクスト フロア パック NEXT FLOOR PACK
●これを取ると次のステージへの入口が開く

リセット パック RESET PACK
●レプリカートのボディを1ユニットに短縮する

スピード アップ パック SPEED UP PACK
●レプリカートの進行速度を1ランクアップさせる

タイム ストップ パック TIME STOP PACK
●60秒間バイトスライムの増殖時期を遅らせてくれる

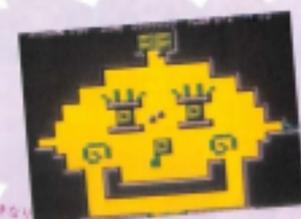
ボーナス パック BONUS PACK
●ほんとうは秘密なんだけど100ポイントアップ

ワン アップ パック 1 UP PACK
●これも秘密のはずなんだけど、プレイヤー1機追加

●最大限にパワーアップしたレプリカート

難ステージ、おもしろステージいろいろそろって全300面

それにしても、全300面はさすがに手応えがある。実際には100面めでパターンが一周して、101面からはバイトスライムの数が変わるのだけれど、100面分のバラエティにとんだ面パターンと、さまざまなサランドラ配下の敵キャラが、ゲームにいろんな味わいを添えてくれる。

ここでは、そのうちごくほんの一部のおもしろ面を紹介しておこう。

●魔法使いウィズの面。やっぱりメーカーがソニーだからね

●RPGにつきもののシールド(盾)をかたどった面

●変な顔ノ ちょっとおハナがたれているみたい

●わたしは人間。とてもまじめな性格です

●いきなり「ウフ♡」なんていわれても……

●いつもニコニコ笑顔を忘れない気持ちの表れです

パズル性がプラスされたアクションゲームだぞ！

バトルガンナー最終指令

DRAINER ドレイナー

ビクター音楽産業
☎03-406-0002
6月21日発売予定

媒体	ROM
対応機種	MSX MSX2
RAM	16K
価格	4,800円

アクションしながら考える？ それとも考えながらアクションする？ 敵をやっつけるだけじゃダメ。迷路の中のしかけを壊しながらゲームしないと、クリアできないぞ！

5隻の宇宙船を破壊しに出発だ！

宇宙戦争が行われていたα(アルファ)星とβ(ベータ)星では停戦条約が結ばれ、平和がおとずれようとしている。しかし宇宙船団ジェノサイド・フリートの5隻は帰還命令を無視し、β星の攻撃に向かっているのだ。α星では最終手段として味方の破壊命令を下した。宇宙艇バトル・ガンナーに乗って宇宙船団の行動を阻止せよ／　全船の動力中枢を壊しに出発だ。

宇宙船名
メッセージ
攻撃目標の宇宙船団、またはアイテムが表示される
残り時間
残りプレイヤー数

↑宇宙船の中は迷路になってるぞ。バトル・ガンナーを操って攻撃開始だ／

カートリッジとアイテムを集めて戦え！

宇宙船の中には敵がいっぱい待ち受けている。かれらに触れるとアウトだ。戦いにはツヨーイ味方のカートリッジやアイテムが、ぜひほしい。敵の攻撃にはカートリッジを集めて弾を撃ち、アイテムを取ってパワーアップ。この2種類は取った順に連結され、その順番に使える。どのコースを通ってどれから取っていくかがポイントになるね。また弾は数に限りがあるのでむやみやたらには撃てないんだ。

バトルガンナー

←カートリッジ3個を連結して出発だ!!

↑敵を見たらソク撃て／　なんと、カートリッジに変わってしまう

カートリッジは4種類

カートリッジの色によって、弾の入ってる数が違うんだ。また、宇宙船の中にはカートリッジ製造工場もあるぞ。

1発入り　5発入り　10発入り　20発入り

アイテム、チョットだけ紹介

アイテムはそのステージだけで有効だったり、時間に制限があったりする。でも連結してれば、次の面に持っていけるよ。

スピードは3段階までアップするのだ
約8秒間敵の攻撃をうけてもへーキだ
約8秒間敵の動きを止めてしまうぞ

宇宙船内部の㊙情報を教えちゃうぞ!

敵をやっつけるには敵を知るのがいちばん。そこで宇宙船の秘密を少しだけ見せちゃお。敵キャラの特徴や内部のしかけをバッチリ研究して、最後までクリアしようぜ。

宇宙船の中はしかけがいっぱいだ

動力中枢までずぐいけないようにいろんなしかけがある。しかけはコントロールシステムと連動しているので、弾5発でシステムを破壊しよう。どれから壊すと効率的か、よーく考えてプレイするといい。

迷路修復 コントロールシステム

バリア コントロールシステム

迷路の色の違うカベは壊せるけど、時間がたつと修復される。そうなると2度と壊せないのだ。緑に点滅するシステムを破壊すればOKだ。

動力中枢や、システムコントロールのまえにバリアがある。これはいくら撃っても壊せない。黄色のシステムを破壊すれば、はずれるぞ。

砲台 コントロールシステム

エスケープ コントロールシステム

バトル・ガンナーの動きをキャッチして攻撃してくる砲台がある。これがあると迷路の中を移動しにくい。青いシステムを破壊すればいいよ。

動力中枢を破壊して宇宙船爆発の秒読みが始まった。でも脱出口が閉じてれば逃げ出せない。赤いシステムを壊してハッチを開けるんだ。

敵キャラ、チョットだけ紹介

ロボットやエイリアンタイプ、カベをすりぬけたり、攻撃してくるヤツなどいろいろ出てくるのだ。

ランダムB3 (GREEN-I)
シップ1から出現する。弾1発でOKだ

ランダムB2 (BLUE-I)
カートリッジの上を通ってやってくる

ランダムB1 (RED-I)
シップ2から登場。同じところを往復する

障害ボール (MADBALL)
弾を当てるとその方向に移動して止まる

FIXロボット (MADWALL)
縦か横に往復運動する。ぶつかるとアウト

攻略するときの基本テクニックだよ

迷路の構成とシステムコントロールの位置は、しっかり見きわめよう。もし弾が足りなくなったら、カートリッジ製造工場を見つけて直行だ。時間がたつと容量の大きなものが作られるのだ。これらをアタマに入れてゲーム開始!

連結の長さに注意!

カートリッジやアイテムはその上を通過すればどんどん連結されていく。でもこれが長ければいいってもんじゃない。動きが遅くなるし、敵に攻撃されるとみんな壊れてしまうんだ。それに使いたいアイテムが後ろのほうにあるんじゃ困るしね。集めるのと使う順序は考えて。

バトル・ガンナーはバックできない

袋小路にあるシステムコントロールを壊しにいったのはいいけれど、抜け道を考えないで中まで入ってしまった。カートリッジなどを連結したままじゃ、まったく身動きできないのだ! こうなったらムダ撃ちするしか手はない。行き止まりに行くときは使う弾の数をちゃんと計算しよう。

ダブルビジョン

〜美少女写真館スペシャル！〜

アニメタッチのキワドイ

C.G.が楽しいぞ！

18才未満おことわり!?

コンピュータグラフィック

20シーンにおよぶあぶないバージョンのグラフィック見たさに、シャッター速度、絞り、フィルム感度を合わせる。試行錯誤のすえ、少女がキレイに写ったとき、目眩にも似た感動を禁じ得ない……。かるいゲームです！

HARD
連絡は下記参照
6月8日発売予定

媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
予価	5,800円

まずは MOVING SCHOOL

都々美 久美子
S45年生まれ
身長 155cm
体重 ??kg
血液 AB型

如月 美由紀
S43年生まれ
身長 165cm
体重 46kg
血液 A型

山崎 美子
S46年生まれ
身長 149cm
体重 38kg
血液 A型

大口 潤
S43年生まれ
身長 165cm
体重 50kg
血液 B型

瀬川 智恵子
S44年生まれ
身長 158cm
体重 45kg
血液 O型

よくできました

↑如月美由紀ちゃんの体育館でのスナップ。新体操してるところだ

↑大口潤ちゃんの"部屋の中"でのあぶないショットだ！

「早くC.G.を見たい」という思いでゲームを始める。

タイトル画面が出た。ここでMOVING SCHOOLかSTUDIO CUTのどっちをプレイするのかを選択できる。まずはムービングスクールをプレイしてみっか。

ムービングスクールの女の子は5人。ひとりひとりのスナップがうまく撮れたら、次なるキワドイC.G.が見られるっていう仕組みだ。

で、このスナップを撮るところがゲームしているわけ。使うカメラを選び、シャッター速度、絞り、フィルム感度をうまいこと決めないと、ちゃんと撮ったつもりでもピンボケブレボケクソオーバー写真(C.G.)になってしまう。でもって、うまく撮れるまでドキドキC.G.は見れないのだ。うるうる……。

といったわけで、女の子1人ごとに5回までシャッターチャンスがある。

→大口潤ちゃんの"女子寮の外"でのショット。かんたんに撮れるバカチョンを使おう！

←入力したデータが間違っているとこんな見にくい写真になってしまう。再度挑戦するぞ！

→ついに正解。ちゃんと撮れてるようだけど、痴漢と間違えられているところみたい。困った

キケンなソフトなので問い合わせは往復ハガキで！
〒136 東京都江東区亀戸4-55-4 第2コーポスズキ102号 ㈱HARD宛

そして STUDIO CUT

よく できました

川村優子クンの特殊音響効果つきカット。壁の前でのスナップだ

ロッカールームで着替えている和泉亜衣クンのスナップなのだ！

早川 唯
S43年生まれ
身長 170cm
体重 55kg
血液 A型

川村 優子
S41年生まれ
身長 168cm
体重 52kg
血液 O型

和泉 亜衣
S41年生まれ
身長 168cm
体重 51kg
血液 O型

水無瀬 郁
S43年生まれ
身長 160cm
体重 48kg
血液 AB型

田代 都
S43年生まれ
身長 168cm
体重 53kg
血液 B型

早川唯クンが縁側でお昼寝中と聞き、カメラを持って駆けつけた

あわててシャッターを押したらこんなふうに写ってしまった……

落ち着いてシャッターを押したらきれいなスナップが撮れた！

こちらは少し年上。中には婦人警官や看護婦なんていった方もいらっしゃって、こいつは真剣にかからねば損。シャッター速度なんかのデータを入力するとき、画面の右側のワクに表示されている撮影条件を、ぐっと睨みつける目付きが違う……。

さてさて、そういえばこのゲーム、5人の女の子の順番ごとに、ちゃんと撮るのがむずかしくなっていくのだ／最初の女の子には、バカチョン(データが正しいと赤で表示してくれる)、一眼レフ(間違っていたデータの個数を教えてくれる)、プロ用(一人でなんとかしなさい)という3種類のカメラのうちの1つが使えるのだが、3人目からはバカチョンが使えなくなり、4人目からはプロ用しか使えなくなってしまうのだ。

まだまだある ANOTHER SIDE

タイトル画面

この子が問題のタイトル少女。1か2のキーを押すんだよね！

おっと、このC.G.は初めてだ。いったいどうしたんだろう？

早押しクイズをクリアするとほかのとタッチの違うカットが出る

ANOTHER SIDE というわけで、ふつうにプレイしていてはわからない部分について。

じつは、というかほぼ当たり前に、このゲームには隠しコマンドがある。

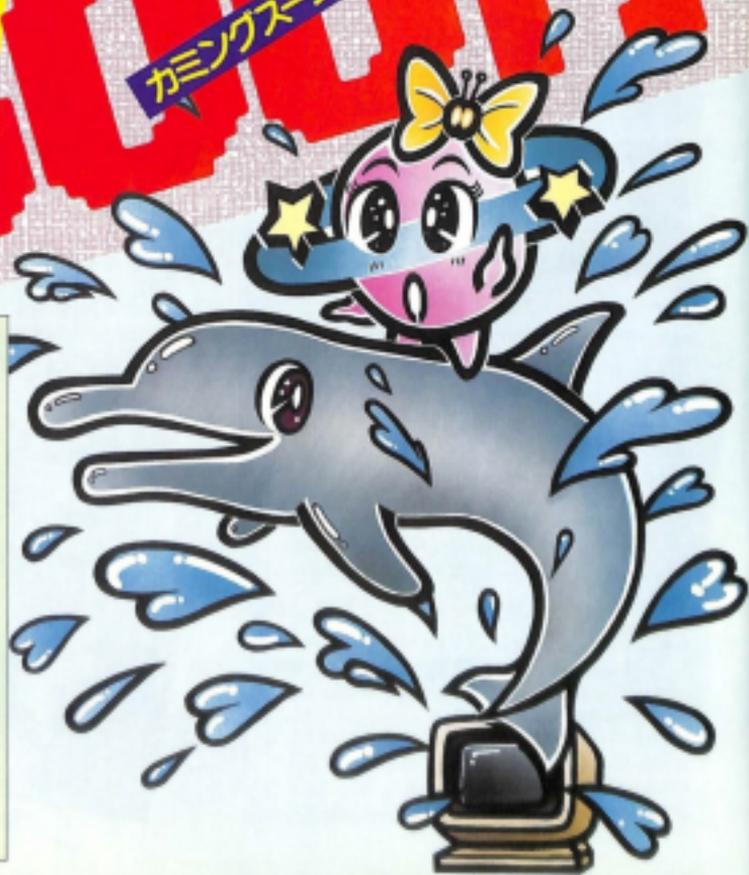
何度かプレイしているうちに、「タイトル画面の女の子だけキワドイショットがないのはおかしい」と感付けば、右上の連続写真のようになるのだ。どうすればいいのかは、メーカーのHARDさんに固く口止めされているので教えられない。各自はげみなさい(なんのこっちゃ／)。

で、この女の子のキワドイショットに続いては、なんと早押しクイズがある。一般常識クイズといった感じでかんたんです。

このクイズをクリアすると、隠れC.G.なんてのが表示されたりする。なかなかオモシロイ仕掛けであります／

たいへんよく できました

もっとも好評だったカット。ムービングスクールの"街角"だ！

今回の「COMING SOON」は、ゲームが6本とアプリケーションソフトが4本もあって、思わずイルカが大忙しの汗をかいてしまいました！ ゲームは6月末から7月末にかけての発売が多くて、夏休みにいっぱい遊ぼうというムードが強いかな。日本ファルコムの強力な新作やシミュレーションの大御所、そして有名アニメ映画を原作としたゲームなどが顔を出してきて、ますます盛んになるMSXソフト界の超新作情報をお伝えします！

日本ファルコム☎0425-27-4121			
発売日未定		7月10日発売予定	
媒体	[ROM]	媒体	[ROM]
対応機種	MSX MSX2	対応機種	MSX2専用
RAM	8K	VRAM	64K
価格	未定	価格	未定

ドラゴンスレイヤーⅣ

～ドラスレファミリー～

ドラスレシリーズにまた新たな伝説が！

『ロマンシア』や『ザナドゥ』などの名作も実は"ドラスレシリーズ"の中のひとつだったんだけど、いよいよその第5弾が、MSXとMSX2専用と両方で発売されることになった！

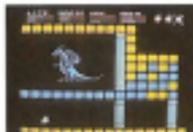
今度は、復活しようとしているドラゴン"ディルギオス"を倒すために、一家6人とペットまでが力を合わせて旅へ出るという設定になっているんだ。ドラゴンを倒せるのは"ドラゴンスレイヤー"という剣だけなんだけど、それは地中の奥深くに隠された4つの宝冠を探さなければ手に入らないのだ！

場所に応じて家族の中から適切な人を選ぼう

家族全員で戦うといってもひとりで全部の人物は動かせない。それぞれ得意技や持てるアイテムなどが決まっているので、場所に応じて戦う人を変えてゲームするんだ。人物交代は、ゲーム開始時にいる"家"でおこなう。戻れば何回でも交代できる。

↑同じ音楽が流れる場所は家族のうちの誰かひとりが得意なところ

↑こんな広いところからたった4つの宝冠を探すなんて……

↑スタートしたら少し歩いてすぐ地中にもぐってしまうのだ

↑ドラゴンのヤツめ。今になってわざわざ復活しなくてもいいのに

←家の中で家族だんらんの風景が。危険を感じたらすぐ家へ帰ろう！

6人と1匹で戦うんだ！

主人公は6人と1匹。まず彼らの性格をきちんと知ることが大切だ。それぞれ得意な技や魔法があったり、使えるアイテムに制限があったりするので、当然特定の人でなければ先へ行けない場所も出てくるんだ。たとえば、このゲームで最も時間をとられやすい"ブロック面"というところはお父さんじゃないと進みにくい。お父さん以外の人はブロックを動かす"グローブ"っていうアイテムを持てないからだ。ちょっと不公平な気もするけど、一家の大黒柱だからあたりまえかもね。

ちなみにおじいさんとおばあさんは、セーブとロードの役をするので、ゲーム中にはあまり関係ないよ。

お父さん——ゼムン

↑きこりだったのになぜかドラゴンを退治するハメになった。力持ちが自慢！

お母さん——メイア

↑お母さんは魔法のアイテムをたくさん使える。空も飛べるワンダーウーマン

お兄ちゃん——ロイアス

↑剣さばきがいちばんうまい。唯一"ドラゴンスレイヤー"を持つことができる

妹——リルル

↑いちばん身がる。高いところでもひとっ飛びで行ける。魔法も少しだけ使える

おじいさん——ドウエル

←おじいさんにパスワードを言えば続きができる

→セーブをするパスワードは、おばあさんから聞こう

おばあさん——ジーラ

ペット——ポチ

↑敵は仲間だと思うみたいで、攻撃をしてこない

※画面はMSX2版の開発中のものです

ルパン三世 カリオストロの城

東宝 ☎03-591-4557			
6月下旬発売予定			
媒体	(ROM)	VRAM	64K
対応機種	MSX2専用	価格	6,800円

人気アニメ映画がアクションRPGになった

情に熱い"怪盗ルパン"と個性的な仲間が活躍するアニメ「ルパン三世」は、もう誰でも知ってるよね。これはシリーズの中でも大好評だった同名映画のストーリーを基に作られたゲームなんだ。

ゲームの目的は、もちろん捕われの姫君"クラリス"を救出することだ。彼女はかわいそうに高い塔にとじこめられていて、"カリオストロ伯爵"を倒さなければ会うこともできない。複雑なカリオストロ城内をどう進むべきか／

金の指輪　銀の指輪

↑どのステージも、この2つの指輪を探さなければクリアできない

↑映画でのかわいらしさをそのままに"クラリス"は助けを待っているぞ

登場人物はおなじみの面々

ゲームの主人公は当然ルパンだけど、ほかに出てくるキャラも見たことあるヤツばかりだ。ただし永遠の宿敵・銭形警部は、"銭形の服"というアイテムに変身してしまい、姿は見せない(残念／)。石川五ェ門はルパンに"斬鉄剣"をくれるし、次元大介はパスワードを教えてくれるぞ。

イキで協力的な仲間を持ってルパンは幸せ者だと思うな。

峰不二子

↑コインの持ち数が足りないと、アイテムの"タヌキウドン"をルパンから取っていく

ルパン三世

↑アイテムの"弾装"を取るとワルサーP38を6発撃てるのだ

↑サーベルは始めから使える。あまり使いすぎると、短くなってしまうぞ

警官

↑ルパンを追いかけるけど、たまに煙草を吸ってサボるまぬけなヤツだ

戦いのステージは全部で7つに分かれている

ゲームは「城外」から始まり、「城内」「地下迷路」「ニセ札工場」「礼拝堂」「ローマ水道」「時計台」の7ステージで構成されている。悪いヤツのカリオストロ伯爵は、当然最終ステージの「時計台」で待っているぞ／

クリアするために必要な2つの指輪、そしてルパンの武器となるアイテムなどは、壁にはりついている山羊(の仮面みたいなもの)の中に隠されている。ルパンは敵と戦いながらそれを壊さなくちゃいけないんだ。無事に2つの指輪を見つけてステージの最後にある山羊の紋章の目にはめると、次へ進めるのだ。

山羊

←壁に掛けてある。隠れているものもあるので、壁はあちこちを叩いてみよう

↑「エイッ」と勢いよく壊してみたら"キツネウドン"が出た。食料は大切に取っておこうネ

ステージ1

↑左側の鎧に身をかためているのが儀衛兵だ。置き物のようだけど目が赤く光ると攻撃してくる

ステージ2

↑ここはいきなりシャンデリアが落ちてきて、とても危険なステージだ。胸像に秘密があるらしい

ステージ5

↑十字架の輝きが美しい。でも、逃げるルパンにとっては、そんなことどうだっていいみたい／

クラリス～
待ってろよ～

SUPER LAYDOCK（スーパーレイドック）〜MISSION STRIKER（ミッションストライカー）〜

T&Eソフト ☎052-773-7770
7月下旬発売予定

媒体	ROM	RAM	16K
対応機種	MSX MSX2	価格	6,800円

2メガROMで新たなレイドック作戦開始！

いろいろな角度で話題をさらった「ディーヴァ」シリーズを発売したT&Eソフト。MSX2版の「ディーヴァ」を出して間もないのに、今度は「レイドック」の第2弾を開発しているのだ。「レイドック」ファンにはとてもうれしいお知らせだネ／ なんせ2メガROMを使用しているから画面の美しさは感動もの／ もちろんゲーム内容もぐっと幅広く難しくなっているぞ。

新たなレイドック作戦は、全14シーンで構成されている。もちろん動く巨大キャラも何種類か登場するんだって。

前作とどこが違うのか、期待して発売を待ってよう。

この美しさは2メガROMならではのもの。MSX2専用かと思ったら、そんなことないんだね

攻撃方法もパワーアップ！

というわけで、第2弾は、オプションやウエポンが前作よりも倍になり、約10種類にも増えた。また、新たに合体時の状態によってパイロット同志の交代ができるようにもなったぞ。もちろんパスワードでデータをセーブできるので、何度挑戦してもいいってわけだ。

合体して攻撃だ！ あれ、ちょっと方向をはずしちゃったみたいだ……

敵めがけて発射！ このぐらいの敵は、まだまだザコだと言えよう。たいしたことない

これから先にはどんな敵が待っているのだろうか。でも前進あるのみだ！

信長の野望 全・国・版

光栄 ☎044-61-6861
7月中旬発売予定

媒体	ROM	RAM	16K
対応機種	MSX MSX2	価格	9,800円

話題のシミュレーションゲームがついに登場！

いよいよ不朽の名作『信長の野望(全国版)』がMSXで遊べるようになるぞ。これは戦国時代を背景に、50人の大名から好きな人物を選び、経済を中心としたいろいろな政策を考えて天下を統一させるのが目的のゲームなのだ。これを知らずしてシミュレーションは語れないと言われるほどの、超ビッグゲームなのだ。

他機種との違いは、大名の名前を変えられないことや、言葉が漢字で表示されないことなどで、基本的なゲーム内容は少しも変更していないから大丈夫。天下統一を早く実現したいな／

さて、どの国から手をつけようか。内乱にも気をつけなくちゃ

この戦略ははたしていい結果をもたらすだろうか？ 頭の良さが勝負を決める

乱れた世の中を渡る者にとって、こういう出来事はとても心がやすまるネ

METAL GEAR（メタルギア）

コナミ ☎03-264-5678			
7月中旬発売予定			
媒体	ROM	VRAM	128K
対応機種	MSX2専用	価格	未定

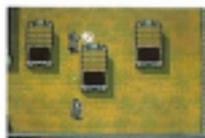
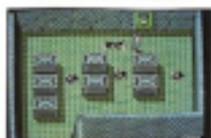
メタルギアの正体を探り武装要塞国をつぶせ

南アフリカの奥地に、狂人的なひとりの兵士によって築かれた武装要塞国があった。うわさでは、そこで戦争史上を塗り変えるほどの恐るべき『メタルギア』という殺戮(さつりく)兵器が開発されているらしい。情報収集のため潜入した兵士"グレイフォックス"は、突然消息を断ってしまった。

キミは主人公の"ソリッドスネイク"を操作し、仲間の"グレイフォックス"を探しながら、『メタルギア』の正体をつきとめて破壊しなければいけない。無線機で通信して情報を集めたり、敵の武器庫から武器を奪ったりしながら、複雑に入り組む要塞内を進むのだ！

特殊作戦部隊の中から、特別に抜てきされた戦闘兵

敵に見つかると攻撃モードに変わる。物かげに隠れてやりすごすこともできるのだ。めんどうな戦いは避けたい

武器を選択する画面。左下の黄色い星印は、自分の階級を示している。捕虜を助けると昇格する

倒すと武器を残す敵もいる。こいつはいったい何を出してくれたのかな？

室内に侵入するには、そのドアに合ったカードを持っていなくちゃだめ

聖飢魔IIスペシャル

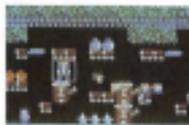
ソニー ☎03-448-3311			
7月21日発売予定			
媒体	ROM	VRAM	128K
対応機種	MSX2専用	価格	5,800円

悪魔が来たりてアクションRPGになった！

独特な化粧とキャラクタで一躍有名になった、ヘビーメタルバンド「聖飢魔II」が、しっかりMSXのゲームにも進出してきたぞ。

これはすでに発売されているファミコン版をより充実させて、MSX2専用に作り変えたもの。ストーリーなどはファミコンより3割ほどアップしているらしいぞ。デーモン小暮と4人のメンバーがゲームの中ではどんなふうに動くかは、発売してのお楽しみ！

ダンプ松本のような化粧がなぜか笑いをそそってしまう、「聖飢魔II」のユカイな"悪魔"たち

「聖飢魔II」のメンバーは悪魔教布教のため俗世へ降りたったが、宿敵"ゼウス"との戦いに敗け、デーモン小暮以外の4人は捕えられ、悪魔教典も奪われてしまった。仲間を助けて黒ミサを開くため、デーモンは立ちあがった。

4つのステージはそれぞれ捕われたメンバーの名前が付いている

4つのゾーンは10セクションに分かれる。みんな無事だろうか!?

アイテムを集めなければ黒ミサを開くことはできんのじゃ～！

わが輩の宿敵"ゼウン"は最終面にしか登場しないひきょう者だ！

COMING SOON

MUTOPIA ミュートピア

東芝EMI ☎03-587-9148
7月下旬発売予定

媒体		RAM	64K
対応機種	MSX MSX2	価格	6,800円

音符を知らなくてもすぐに曲作りが楽しめる

東芝EMIからは、7月末頃に3本の音楽ソフトが同時発売されることになった。

これは3本の中でいちばん初心者用に作られたもの。世界地図で地方を選び、画面のエンピツの動くところを操作するだけで自然に作曲できてしまうお手軽なソフトなのだ。

世界18か所の地方の特色をいかした伴奏パターンから1つを選び、音階とメロディーを設定すればOK。もちろんMSX対応のキーボードの鍵盤からでも入力できるよ。

⊕65種類の楽器の音が組合わされて、キレイな音が流れてくる

SCORE EDITOR スコアエディタ

東芝EMI ☎03-587-9148
7月下旬発売予定

媒体		RAM	64K
対応機種	MSX MSX2	価格	6,800円

入力すればどんな曲もMSXが演奏します！

こちらは『ミュートピア』と違って基本メロディは決まっていないので、どんな曲でもMSXに演奏させることができるぞ。音符や音楽記号や伴奏パターンなどを見ながら自分で1つ1つ入力していくので、音符が全然わからない人は少しつらいかもね。

でも、歌本を見てそれを入力して演奏を聞くという楽しみかたもあるのだ。はやりの歌の伴奏を変えたりとか、自分の作曲活動に使うにはちょうどいいソフトみたい／

⊕こうして音符を入力します。そうすると自動的に演奏してくれる

SOUND PALETTE サウンドパレット

東芝EMI ☎03-587-9148
7月下旬発売予定（ミュージック・キーボードが必要）

媒体		RAM	32K
対応機種	MSX MSX2	価格	6,800円

自分だけのアノ音コノ音を追求したい人へ！

このソフトを使うには、音楽の基本知識とMSX対応のキーボードが絶対に必要／

これは画面の数字とにらめっこしながら、ドラム音などのたくさんの音色を変化させて、試行錯誤で自分なりの音を作るためのソフトなのだ。シンセサイザーがなくてもMSXとキーボードで同じことができるってわけだけど、やってみないとこのソフトの楽しさがわからないかな？

⊕たくさんの項目について設定する。自分なりの音を作ってみよう

HALNOTE ハルノート

ハル研究所 ☎03-252-5561
8月下旬発売予定

媒体		VRAM	128K
対応機種	MSX2専用	価格	未定

パソコンをノートにしちゃうソフトなのだ！

発売までには少し間があるけど、パソコンを自分のノート感覚に使用できるソフトがこの『ハルノート』だ。専用ソフトといっしょに使って、家計簿や日記の代わり、レポート作成もできるし時計やカレンダーや電卓など、いろいろな働きをしてくれるんだ。初心者でも使用できるようにコマンド命令をアイコンでおこなうなどの配慮もされているそうだ。

⊕表示されたメニューの中から何に使うのかを選択する

わかりやすさ、使いやすさ、ユーザーの支持を得る

前田一秦

現在、当社てヒットしている商品に“自動ホームベーカリ”がある。人気の秘密は“わかりやすい”ということて、材料と水を入れてスイッチポンて、お望みの時間にてきあがり。

パソコンも家庭用はわかりやすくなくてはダメ。この点がＭＳＸてはとくに配慮されており、ＲＯＭカートリッジを入れてスイッチポンて動き、だれにてもわかりやすく使える。

使いやすさのほうも、各社が定められた範囲内て創意をこらして、使いやすい工夫がなされている。したがって、どこの会社のマシンても迷うことなく自然に指が伸びていく。会社や機種が違うのに“ＭＳＸのマークのもとては同じ”という使いやすさが考慮されたコンセプトはうれしい。

一般にパソコンを買うときはソフトはどうなるのか？　と迷うものだが、ＭＳＸはその必要はない。ＭＳＸのマークがあれば、ハード、ソフトともどこのものでも即座にかかるというのは、買う側にとってこんな楽なことはない。また、ソフトを創り販売するほうはアーキテクチュアが変わらないのて、自分の頭のなかのアイデアのプログラム化に専念することがてきる。

さらに周辺危機は各社ごとに特長のあるものを求めても互換性があって、そのままつながるのだから楽しくなる。

これていて、価格が手頃て求めやすいとはまったくありがたい。

こんなにうまいことづくめというのも、裏てのメーカーの努力とユーザーのサポートのお陰て、今後もどんどん使っていただき、ユーザーとメーカーがいっしょになってほんとうの家庭用パソコンを作りあげていけるようにしたいと念願する。

『FAN VOICE』はその回の執筆者が次回の執筆者を指名していく、リレー・エッセイです。今回の前田氏が指名した人物は「ポニーの平野氏」。『ザナック』、『ファンタジーゾーン』(ＭＳＸ用)、『魔性の館～ガバリン～』などを発売している、あのポニーの企画部長さんです。

PROFILE

まえだかずやす　早稲田大学卒業。1983年家庭用パソコンＭＳＸの統一化に貢献。ＭＳＸの生みの親のひとり。現在、松下電器産業㈱ＰＣ開発部部長。ＭＳＸグループのまとめ役として東奔西走している。1932年、神戸生まれ。

ソフトを買って後悔するケースには2通りある。①かんたんすぎてすぐに終わってしまった、②むずかしすぎてほとんど先に進めない。①の場合には自分の天才をうらむしかないが、②の場合は本誌のような雑誌の記事で救われることがある。今月号でやった「MAPで攻略」などはもろにそういう目的で作られた。創刊号以来、最新ソフトだけを扱っていこうと固く決心していた本誌だが、以前に出たRPGの質問・要望が多く、すぐにその決心をひるがえしたのである。「ドラゴン　クエスト」「ザ・ブラックオニキスⅡ」も来月号で特集する予定。新作ばかりでなく、こういうアフターケア的なページをこれからも充実させていきたい。ただ、ゲームをつまらなくするようなスッパ抜き的な記事作りだけは避けようと思う。あくまでゲームをする楽しみ本位の攻略であり、ヒントであることを肝に命じつつ、編集部は再びダンジョンの奥深くへ調査隊を繰り出すのであった。いつもと違って一部、次号予告をしてしまってなんとなく恥ずかしい。まあ、そういうわけで、

■PUBLISHER＝山下辰巳〈編集〉徳間書店インターメディア株式会社■EDITOR IN CHIEF＝山森尚■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR＝山科敦之■SENIOR EDITORS＝北根紀子＋渋谷隆■EDITORIAL STAFF＝今野文恵■ASSISTANT EDITORS＝安藤敏＋岩井浩之＋上村治彦＋佐藤善一＋永吉敏男＋橋本光弘＋半沢誠一＋村松孝英■STAFF PHOTOGRAPHERS＝渋谷納布＋浜野忠夫■COTRIBUTORS＝菅はるこ＋田崇由紀＋矢荻茂樹＋横川理彦■EDITORIAL COORDINATOR＝今野文恵■GENERAL COORDINATOR＝鳥宮美幸　〈制作〉■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER＝渡部孝雄■EDITORIAL DESIGNERS＝(有)デザイラ〈人見和一・鈴木潤〉＋原健二＋岩尾輝見＋菅治孝＋柏谷利昭■ILLUSTRATORS＝青柳義郎＋しまづ★どんき＋なつやませいじゅ■COVER ARTIST＝青柳義郎■FINISH DESIGNERS＝あくせす〈村山成幸〉＋㈱ワードポップ〈佐藤政美・和泉裕二・崎山裕子・平間順子・蕪木紀久枝・姫野紀子・佐取恵・黒川万里子・飯島久美子〉■PRINTER＝大日本印刷株式会社

ASCII
ASCII CORPORATION

楽しく、仲良く、われ先に

MSXでゲーム

1942

君は戦闘機P-38ライトニングの前に迫る小型戦闘機の攻撃をかわし、敵の編隊を全滅させる。息つく間もなく新たな編隊が攻撃をしかけてくる。こんどは宙返りでかわせ！はたして君は敵の大型爆撃機を撃墜し、自国の空母に帰艦できるか!?1ステージは海→陸地へとスクロールする10画面で構成され、全32ステージ。敵の編隊を全滅させるとPowが出現し、これを取るとパワーアップします。

●MSX（RAM容量16K以上）対応●メガROMカートリッジ●定価5,800円●MSX2（VRAM容量128K）対応●メガROMカートリッジ●定価5,980円

※画面写真はMSX2のものです。

戦場の狼

THE WAY TO VICTORY
ACTION GAME

とあるジャングルの奥、秘境の地で激しいゲリラ戦が展開されていた。特殊訓練を受けた優秀な兵士「スーパージョー」は極秘任務を受け、今まさにこの激戦の中へ乗り込もうとしている。極秘任務とは難攻不落と言われ、ここから世界へ魔手を広げようとする悪の軍団の壊滅と本部破壊！はたしてこの任務を隊行できるだろうか。

●MSX（RAM容量16K以上）対応●メガROMカートリッジ●定価5,800円 6月発売予定 ●MSX2（VRAM容量128K）対応 ●メガROMカートリッジ ●定価5,980円 7月発売予定

※画面写真は開発中のものです。

キャッスルエクセレント Castle EXCELLENT

ザ・キャッスルはお楽しみいただいたでしょうか？一度キャッスルの楽しさを知った方なら、もっともっとキャッスルで遊びたくなるはずです。そんな方のためにキャッスルエクセレントを用意しました。ゲームのルールはそのままで、パズルの部屋はより難解に、アクションの部屋はよりダイナミックに、部屋と部屋との関係もより複雑に仕上げました。悩むことの楽しさを発見して下さい。

●MSX（RAM容量8K以上）対応●ROMカートリッジ●定価5,800円

※ゲームの経過を記録するためにはテープレコーダが必要です。

ダンジョンマスター DUNGEON MASTER

なんと、1～3人で同時プレイが可能なロールプレイングなのだ。ファイター（戦士）、クレリック（僧侶）、シーフ（盗賊）、マジシャン（魔術師）の中から好きなキャラクタのタイプを選んで成長させよう。一人で遊ぶときは3キャラクタを、2、3人で遊ぶときは、それぞれのキャラクタを同時に操作するのだ。広大な地下には30種類以上のモンスターが待ち受けているぞ。さらに、アイテムの数はなんと50種類以上もあるのだ。君はダンジョンマスターになることができるか!?

●MSX（RAM容量16K以上）対応●ROMカートリッジ●定価5,800円

※2、3人で遊ぶときはジョイスティックが必要。データはパスワード方式。

メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル TEL（03）486-8080 株式会社アスキー

KONAMI
コナミの新作ソフト情報
スパイ戦争
スリルとサスペンスに思わず、のけぞってしまう!!
METAL GEAR
メタルギア
©KONAMI 1987 TM
MSX2 対応 1Mビット
7月中旬発売予定 5,800円
「FOX HOUND」とは、特殊作戦部隊――秘密裡に敵地に侵入し、速やかに任務を遂行する、いわば現代の忍者ともいうべきもの。南アフリカの奥地で恐るべき兵器が開発されたという極秘情報の確認のため、派遣された1人の兵士が消息を絶ってしまう。そこで、新たに侵入者として選ばれたのが、「SOLID SNAKE」。彼の任務は、消えた仲間の行方を追い、噂の兵器を破壊すること。しかし、その手にあるのは無線機だけ、武器は敵地で奪うしかない。スリルとサスペンスがうずまく、まさにハードボイルドタッチのこの一作。ゲーム界に新風を巻き込む、新しいタイプのWAR GAMEだ。
魔界戦争
うっ、なんてこった。前作〔魔城伝説 I〕は、ワナだったのか。
the MAZE of GALIOUS
ガリウスの迷宮
～魔城伝説 II～
© KONAMI 1987
留守中のグリーク城に攻め入り、魔界の拠点としてしまったガリウス。なんと、真の魔城とは、祖国グリーク城にあったのだ。前作のアクション性にロールプレイングをプラス。空前の大スケールで魔城伝説は、いま、クライマックスへ。
MSX 対応 1Mビット
絶賛発売中 4,980円
ワタシが、最近チマタでウワサの「ゲムラ」。テレビゲームのオモシロさを食べて生きている、いわゆるゲームの"グルメ"なのだ。ゲームのことだったら、何だってオマカセげむら!!

ゲムラを熱狂させる、コナミの「戦い」!!
宇宙戦争
キミのアイデアで、ゲムラをコウフンさせろ!
グラディウス・フェア
MSX対応
「グラディウス2」
発売、ついに決定
コナミから、ルンルンのビッグニュース。全国のゲームフリークを興奮の渦に巻き込んだあの「グラディウス」のお楽しみフェアが開催される!
その第一弾として、近日発売予定の「グラディウス2」のゲームアイデアを大々的に募集するゾ。ゲムラもビックリのワクワクアイデアで世間をアッといわせてみよう!!
●期間●
昭和62年6月15日～7月31日(当日消印有効)
●応募部門●
①ゲームアイデア部門……市販のレポート用紙を使用のこと。
②ストーリー、シナリオ部門…市販のレポート用紙を使用のこと。
③イラスト部門……………ハガキ大以上の白紙を使用のこと。
④モデル、ジオラマ部門……写真に撮影して応募のこと。
●応募先●
〒650 神戸市中央区港島中町7-3-2 コナミ工業株式会社
MSX企画室「グラディウス2 アイデア募集係」○○○部門
優秀作品に選ばれた人には、キミだけの「グラディウス2・オリジナル ROM カートリッジ」をはじめ、豪華賞品を用意。ドシドシ応募してネ。ゲムラもお便りマッテルよ。
※くわしくは、店頭ポスター、チラシにてどうぞ。
新製品情報
関東地区
03-262-9110
関西地区
06-334-0399
北海道地区
011-851-3000
コナミ株式会社
本社／〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内宝町1-1-5
福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-10
●MSXマークはアスキーの商標です

MSX・FAN 1987 JULY 7月号
昭和62年7月1日発行 第1巻第4号(通巻4号)
発行人 山下辰巳 発行 株式会社徳間書店 〒105 東京都港区新橋4-10-1 ☎03(433)6231代
編集人 山森尚 編集 徳間書店インターメディア株式会社 〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(431)1627代
定価360円

雑誌 12089-7